PC Games

Wissen, was gespielt wird

EXTENDED

2 DVDs + 32 SEITEN + POSTER

MIT VOLLVERSION AUF DVD

DIE GILDE 2

RENAISSANCE

ERSTMALS AUF HEFT-DVD

Die Sims im Mittelalter: Lebens-Simulation mit 8 authentischen Berufen!

EXKLUSIV: DAS MILITÄR

ANNO 2070

Infos & Bilder satt: die Kämpfe, die KI-Gegner, die Piraten, die Diplomatie, die Atomwaffen!

+ VIDEO

VORSCHAU AUF 8 SEITEN

CALL OF DUTY

MODERN WARFARE 3

Alles zum neuen Killstreak-System, den Perks und den kostenpflichtigen Inhalten des Online-Service Elite

NUR IN PC GAMES EXTENDED!

1. BONUS-DVD

DEMOS: Pro Evolution Soccer 2012 und Book of Unwritten Tales 2

HI-RES-VIDEOS: Trackmania 2, Limbo, Age of Empires Online, Serious Sam 3

2. GUIDES UND MODS

LEAGUE OF LEGENDS:
Taktik-Tipps zum kostenlosen Action-Rollenspiel

FALLOUT 3 & CRYSIS 2:
Noch mehr Spielspaß dank dieser Mods und Maps!



10/11 | € 6,99



Österreich € 8,00; Schweiz sfr 14,50; Dänemark dkr 59,00; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 9,20; Holland, Belgien, Luxemburg € 8,30

www.pcgames.de

3. ANNO 2070 & LEAGUE OF LEGENDS

GROSSES DOPPELPOSTER:
Mit offiziellen Motiven zu den beiden aktuellen PC-Hits



EDITORIAL

Freispruch nach 17 Jahren



Petra Fröhlich, Chefredakteurin

DIENSTAG | 30. August 2011

Die Exklusivmeldung unserer Kollegen von Games Aktuell klingt zunächst unglaublich, aber sie wird von der Bundesprüfstelle noch am selben Tag bestätigt: Die beiden id-Shooter **Doom 1** und **2** verschwinden nach mehr als 17 Jahren vom Index. Nach heutigen Maßstäben gefährden die albernen Pixelexplosionen keinen Jugendlichen mehr – selbst die nachträgliche USK-16-Einstufung wirkt fast schon absurd. Damit geht auch für uns Redakteure ein jahrzehntelanger Albtraum zu Ende: Da man für indizierte Spiele von Gesetzes wegen nicht „werben" darf (und dazu gehören auch vorteilhafte redaktionelle Besprechungen), geisterte **Doom** jahrzehntelang als der „Lord Voldemort unter den Spielen" durch die Magazine, als „Du-weißt-schon-was-Spiel". Jetzt dürfen wir endlich schreiben, was uns seit 1994 verwehrt war: **Doom** ist ein Meilenstein der Computerspielgeschichte. Zur Feier des Tages widmen wir den beiden Spielen ein Special ab Seite 108. Willkommen zurück!

MITTWOCH | 31. August 2011

Die Resonanz auf unsere Geburtstagsvollversion **Sacred 2: Fallen Angel** übertrifft unsere kühnsten Erwartungen: Die Ausgabe ist vielerorts ausverkauft (falls Sie das Heft nachbestellen möchten: shop.pcgames.de). Aber: Einige DVD-Laufwerksmodelle haben offenbar Schwierigkeiten mit der **Sacred 2**-eigenen Dateistruktur – was in seltenen Fällen zu einem Lesefehler bei der Installation führt. Zum Glück können wir den betroffenen Lesern schnell mit nachproduzierten Ersatz-DVDs weiterhelfen.

MITTWOCH | 14. September 2011

Huch, schon wieder **Anno 2070** auf dem PC-Games-Cover? Stimmt, erst vor zwei Ausgaben hatten wir mit diesem im wahrsten Sinne des Wortes zukunftsträchtigen Aufbaustrategiespiel getitelt. Doch das hat einen guten Grund: Nur wenige Wochen vor Veröffentlichung (das Spiel erscheint am 17. November) lüften wir den Schleier über dem bislang geheim gehaltenen Militärsystem – und das exklusiv. Die Gefechte waren ja häufig die Achillesferse der **Anno**-Serie; wie die Kämpfe zu Lande, zu Wasser und in der Luft zukünftig funktionieren, verrät Ihnen Peter Bathge ab Seite 22.

Viel Spaß mit der neuen Ausgabe wünscht Ihnen
Ihr PC-Games-Team

HELDEN DER ARBEIT



Jeden Monat geben viele Menschen ihr letztes Hemd, damit PC Games pünktlich erscheint. Hier stellen wir einige von ihnen vor. Von „Arbeit" kann man im Falle der Activision-Show „Call of Duty XP" nur bedingt sprechen: Paintball, Jeepfahrten, Kanye West live, **Modern Warfare 3** spielen. Angesichts eines pickepackevollgepackten Programms haben wir mit Sebastian Stange (links) und Toni Opl gleich zwei Kollegen nach Los Angeles geschickt. Ab Seite 40 erzählen sie Ihnen, was sie dort erlebt und gespielt haben.

SO ERREICHEN SIE UNS:



Ihr direkter Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft:
redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo:
abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion:
dvd@pcgames.de

Treffen Sie das Team auf Facebook:
www.facebook.de/pcgamesde

Folgen Sie uns auf Twitter:
www.twitter.com/pcgamesde

Heftnachbestellungen und Sonderhefte:
shop.pcgames.de

PC Games abonnieren:
abo.pcgames.de

INHALT 10/11

AKTUELLES ab Seite 10

HARDWARE ab Seite 122

THEMA

MAGAZIN ab Seite 104

SERVICE

VORSCHAU ab Seite 20


Seite 40

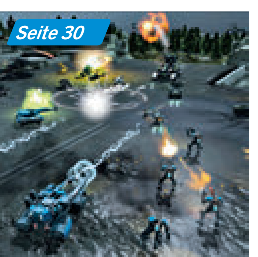
CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3

Die Kollegen Toni Opl und Sebastian Stange durften am spektakulären Event Call of Duty XP teilnehmen. Von diesem Trip brachten sie jede Menge frischer Eindrücke zum heiß erwarteten Shooter mit.


Seite 22

ANNO 2070

Bei unserem Exklusivbesuch bei **Anno**-Entwickler Related Designs erfuhren wir alle wichtigen Infos zum Militärteil von **Anno 2070**. Welche Überraschungen er bietet, lesen Sie auf acht Seiten!


Seite 30

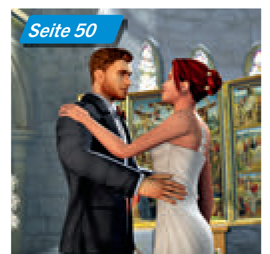
END OF NATIONS

Der ambitionierte Strategietitel von Entwickler Petroglyph wird Free2Play! Welche Ideen hinter dem Konzept stecken, verrät unsere ausführliche Vorschau.


Seite 34

COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE

Der meistgespielte Mehrspieler-Shooter wird generalüberholt. Mit verbesserter Grafik, neuen Waffen und dem frischen Einsteigermodus will Valve punkten.


Seite 50

ADVENTURE-ÜBERBLICK

Point-And-Klick-Freunde bekommen demnächst reichlich Nachschub. Neben dem Hit-Nachfolger **Geheimakte 3** stellen wir Ihnen weitere spannende Adventure-Neuheiten vor.

TEST

ab Seite 64



FIFA 12

Jedes Jahr aufs Neue spannend: Wer hat die Nase vorn? **FIFA** oder **PES**? In dieser Saison fällt das Ergebnis ganz knapp zugunsten von … Aber das lesen Sie bitte in unserem großen Vergleichstest.



PES 2012

Ob Konamis Soccer-Spiel wie im Vorjahr am Konkurrenten **FIFA** vorbeizuziehen vermag, zeigt Ihnen unser Test.



F1 2011

Kann die neue Rennsimulation die Pole-Position in der Königsklasse des Rennsports einnehmen? Unser Test verrät es Ihnen.



THE BOOK OF UNWRITTEN TALES: DIE VIEH CHRONIKEN

Der Kuschel- und Knuddelfaktor vom Vieh ist groß, doch spielerisch erreicht der bunte Gesell nicht ganz die Klasse des Vorgängers.



DUNGEONS: THE DARK LORD

Das Hauptspiel konnte nicht so recht überzeugen – das Add-on zum frechen Kerkerszenario soll das nun ausbügeln.



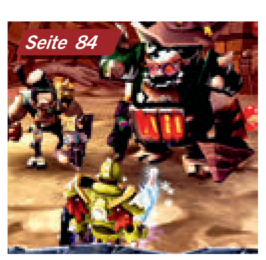
AGE OF EMPIRES ONLINE

Knuffige Echtzeitstrategie im Free2Play-Format! Ob das neue Konzept für die bewährte Strategie-Serie aufgeht, haben wir im Test überprüft.



WARHAMMER 40K: SPACE MARINE

Mit dem Kettensägenschwert haufenweise Orks vertrimmen: Die actionreiche Umsetzung des Tabletop-Universums sorgt für spannende Unterhaltung.



THE BACONING

Schräger Humor und schrullige Charaktere kennzeichnen den **Deathspank**-Nachfolger. Für einen Hit reicht es allerdings nicht.



HARD RESET

Serious Sam hat mit **Hard Reset** einen neuen Nebenbuhler bekommen. Das ähnlich inszenierte Dauergeballer bietet aber insgesamt zu wenig Abwechslung.



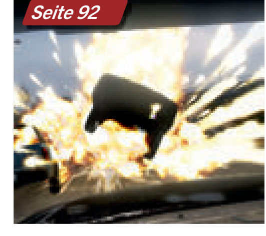
MEN OF WAR: VIETNAM

Knüppelharte Echtzeit-Taktik erwartet Sie im dichten Dschungel von **Vietnam**. Einsteiger verzweifeln, Kenner der Serie fühlen sich herausgefordert.



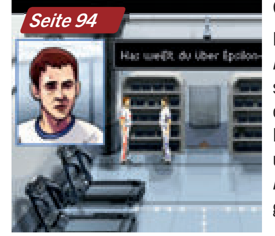
RED ORCHESTRA 2: HEROES OF STALINGRAD

Der Mehrspieler-Shooter im klassischen Szenario des Zweiten Weltkriegs kämpfte zunächst noch mit einigen Tücken, überzeugte aber dank Release-Patch.



CALL OF JUAREZ: THE CARTEL

Der ehemalige Wildwest-Shooter macht den Sprung in die Moderne. Statt böser Cowboys stellen sich Ihnen nun finstere Drogendealer in den Weg.



GEMINI RUE

Das stimmungsvolle Retro-Adventure trumpft mit spannender Handlung und düsterem Science-Fiction-Flair auf. Reicht das, um ein durchweg gutes Adventure-Vergnügen zu garantieren?

SPIELE IN DIESER AUSGABE

VOLLVERSION auf DVD

Die Gilde 2: Renaissance



FAKTEN ZUM SPIEL IM ÜBERBLICK:

- Komplexe Wirtschaftssimulation im mittelalterlichen Europa
- Vielfältige Spielpfade: Politik, Wirtschaft oder Gaunerei
- Rollenspielartige Charakter-Erstellung: vier Klassen, zehn trainierbare Fähigkeiten
- Breites Angebot an sozialer Interaktion: Handeln, Beleidigen oder Schmeicheln
- Offene Spielwelt, in der sich jeder Spieler seine Ziele selbst steckt
- Authentische Umgebung durch wechselndes Wetter, Lichteffekte und Geräuschvielfalt
- Mehrspielermodus für bis zu zwölf Teilnehmer auf 19 Karten mit vier Spielvarianten



Die Stadt beherrschen
Die Gilde 2: Renaissance versetzt Sie als armen Bürger ohne Ansehen in ein beschauliches Dorf. Sie bekommen ein wenig Geld in die Hand, sind ansonsten aber völlig auf sich gestellt. Vorsicht: Mit jeder Spielrunde, die vergeht, entwickelt sich Ihr Heimatort weiter, und ehe Sie sichs versehen, ist die Konkurrenz zu mächtig. Bemühen Sie sich deshalb beizeiten darum, vorteilhaft zu heiraten, politischen Einfluss zu gewinnen oder die Justiz zu unterwandern.

Gewinnbringend wirtschaften
Egal ob Sie sich für eine Karriere als Handwerker, Gauner oder Berufspolitiker entscheiden, Sie werden in **Die Gilde 2: Renaissance** nicht umhinkommen, Ihre ersten Münzen mit harter Arbeit zu verdienen. Jede Klasse verfügt über exklusive Produktionsgebäude, hat im Dorf jedoch mindestens einen Konkurrenten, der für ein Überangebot und niedrigen Absatz sorgt. Umso wichtiger ist es deshalb, Waren möglichst billig zu produzieren und am Markt mit Gewinn zu verkaufen.



Klassenboni nutzen

Gauner, Handwerker, Gelehrter oder Patron – jede Profession besitzt ihre Besonderheiten. Kirchen bauen und predigen können Sie in **Die Gilde 2: Renaissance** zum Beispiel nur als Gelehrter. Verteilen Sie Ihre Erfahrungspunkte dann noch fleißig auf Fähigkeiten wie Rhetorik und Charisma, erwirtschaften Sie mit zwei Gottesdiensten täglich ordentlich Gewinn.

INSTALLATIONSANLEITUNG

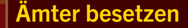
- ➟ Legen Sie Seite 1 der DVD ins Laufwerk ein.
- ➟ Klicken Sie im DVD-Menü unter dem Punkt „Vollversion" auf „Details" und dann auf „Starten".
- ➟ Das mitgelieferte Spiel ist nach Installation auf Version 4.1 gepatcht.
- ➟ **Wichtig: Die Gilde 2: Renaissance** ist eine allein lauffähige Erweiterung zu **Die Gilde 2** und damit nicht kompatibel mit den Add-ons **Seeräuber der Hanse** und **Venedig**.
- ➟ **Achtung:** Bei vielen Spielern funktioniert das Intro entweder gar nicht oder nur nach Spielstart im Fenster. Sollte also nur die Musik abspielen und der Bildschirm schwarz bleiben, drücken Sie die Esc-Taste zum Überspringen.

SYSTEMANFORDERUNGEN

- ➟ **Minimum:** Prozessor ab 1,8 GHz, 512 MB RAM, Direct-X-9-kompatible Grafikkarte mit 64 MB
- ➟ **Empfohlen:** Prozessor ab 2,8 GHz, 1 GB RAM, Direct-X-9-kompatible Grafikkarte mit 128 MB

Stammhalter zeugen

Erst jugendliche 20 Jahre ist Ihr Charakter bei Spielstart alt. Allerdings wird er oder sie zügig älter und läuft Gefahr, ohne Nachfolger für Amt und Wirtschaft dahinzuscheiden. Seien Sie also nicht schüchtern und sprechen Sie Ihren Schwarm am Marktplatz an. Stimmt die Chemie, heiratet Ihre Spielfigur flugs und genießt danach die unkomplizierte Nachwuchsproduktion.



Ämter besetzen

Sind Sie erst einmal Meister einer Gilde, Dorfschulze oder der Kommandant der Stadtwache, fällt es Ihnen leichter, die unliebsame Konkurrenz ungestraft zu sabotieren oder aus der Stadt zu verbannen. Auch wohlhabende Frauen sind Männern mit Rang und Namen gegenüber deutlich offener. Um in ein Amt gewählt zu werden, müssen Sie allerdings teure Titel kaufen und sich mit den Wahlleuten gut stellen.

Tipps und Lösungshilfen zum Spiel finden Sie in der Extended-Ausgabe dieser PC Games.

Spiele-Flatrate 14 Tage kostenlos nutzen!

Als Leser der PC Games profitieren Sie in diesem Monat von einer ganz besonderen Code-Aktion, die wir zusammen mit dem Spiele-Download-Dienst Gamer Unlimited durchführen. Wie Sie Ihre persönliche Spiele-Flatrate aktivieren, lesen Sie weiter unten. Wenn Sie Fragen dazu haben, schreiben Sie einfach eine E-Mail an redaktion@pcgames.de.

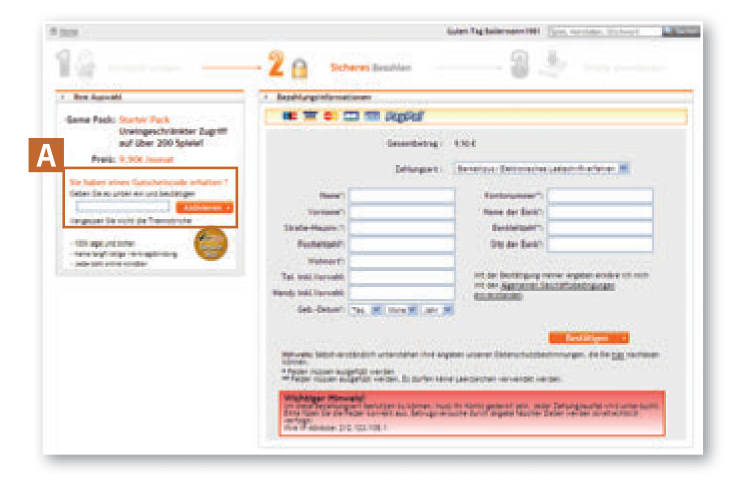
Ihr Code für das Starter-Paket: „Game Start"



Sie sind es leid, immer in einen Elektronikmarkt um die Ecke gehen zu müssen, um ein aktuelles Spiel zu kaufen? Sie wollen nicht mehr, dass Dutzende Spieleverpackungen unnötig Platz in Ihrem Regal einnehmen? Dann sollte Gamer Unlimited genau das Richtige für Sie sein. Dort gibt es über 500 aktuelle Spiele (Highlights aus dem Programm finden Sie weiter unten) im Angebot, die Sie einfach herunterladen und bereits während des Downloads spielen können. Der Clou: Sie müssen die Spiele nicht kaufen, sondern zahlen einen monatlichen Festpreis und spielen dafür, was und so viel Sie möchten.

Damit Sie sich von diesem Service überzeugen können, haben wir in diesem Monat einen Gutschein-Code für Sie, mit dem Sie für 14 Tage vollen Zugriff auf das Starter-Paket erhalten (monatlicher Normalpreis: 9,90 Euro). **Achtung:** Wenn Sie Gamer Unlimited nach der Probezeit nicht weiter nutzten möchten, kündigen Sie einfach während der Testphase Ihr Konto!

Und so lösen Sie den Gutschein ein: Registrieren Sie sich zwischen dem 24. September und dem 1. November 2011 unter http://gamerunlimited.metaboli.de für den Service Gamer Unlimited. Wählen Sie dort das Starter-Paket aus, mit dem Ihnen mehr als 200 Spiele aus dem Komplettprogramm zur Verfügung stehen. Im zweiten Registrierungsschritt tragen Sie auf der linken Seite (A) in das Gutscheinfeld den Code „Game Start" ein und aktivieren diesen. Nun sollte der reduzierte Preis erscheinen und Sie können Ihre Bankdaten hinterlegen und loslegen (notwendig, um die Registrierung abzuschließen!). Wir wünschen viel Spaß!



Diese Titel sind unter anderem im Starter-Paket enthalten:

ASSASSIN'S CREED



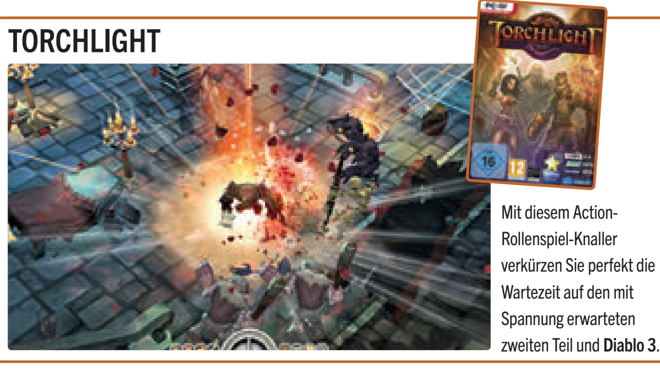
Mit diesem Top-Titel nahm die erfolgreiche Action-Saga ihren Anfang: Machen Sie als Attentäter Altaïr Jagd auf fiese Kreuzritter.

ANNO 1701



Aufbau-Strategie vom Feinsten erwartet Sie beim Vorgänger des in Kürze erscheinenden **Anno 2070**.

TORCHLIGHT



Mit diesem Action-Rollenspiel-Knaller verkürzen Sie perfekt die Wartezeit auf den mit Spannung erwarteten zweiten Teil und **Diablo 3**.

THE BOOK OF UNWRITTEN TALES



Bevor Sie sich in **Die Vieh-Chroniken** stürzen, müssen Sie diesen Adventure-Klassiker einfach gespielt haben.

DIABLO 3

Beta-Startschuss!

Anfang September öffnete Blizzard die Beta-Pforten nach Sanktuario, der Fantasywelt von **Diablo 3** – wenn auch zunächst nur für einen engen Personenkreis. Im Anschluss an diese „Family & Friends"-Phase soll die Beta aber auch für ausgewählte Spieler auf aller Welt offen stehen – bei Redaktionsschluss war es zwar noch nicht so weit, aber bis Ende September dürfte es endlich losgehen.

Die Beta ist inhaltlich fast identisch mit der Version, die wir bereits vor zwei Monaten bei Blizzard spielen durften: In zwei bis drei Spielstunden durchlebt man ein Drittel des ersten Aktes, dabei stehen alle fünf Klassen zur Verfügung. Man erledigt erste Quests im Dorfe Neu Tristram, verdrischt Monsterhorden, sackt Beute ein und erledigt am Ende den Skelettkönig. So weit, so bekannt. Nur ein Detail hat Blizzard bereits geändert: Die Talente, zuvor in einer öden Liste dargestellt, sind nun in einem neuen Menü mit drei Kategorien unterteilt. Passend dazu: Auf der offiziellen Website http://eu.battle.net/d3/de/ darf man nun per Fertigkeitenrechner alle Talente der fünf Klassen einsehen und mit Runen kombinieren – wer mag, kann so theoretisch seinen Charakter vorausplanen. Auch zum Auktionshaus gibt es Neuigkeiten: Blizzard ließ verlauten, dass der bekannte Bezahldienstleister Paypal als Partner zum Einsatz kommt, zumindest für die meisten Regionen. Ob das auch für Deutschland gilt, steht noch nicht fest, jedoch ist davon auszugehen.

Blizzard gab außerdem die Hardware-Anforderungen der Beta bekannt, die sich bis zum Release des Spiels aber natürlich noch ändern können:
Minimal: Pentium D 2.8 GHz / Athlon 64 X2 4400+, Geforce 7800 GT / Radeon X1950 Pro, 1 GB RAM (1,5 GB unter Vista/Windows 7)
Empfohlen: Core 2 Duo 2.4 GHz / Athlon 64 X2 5600+ 2.8 GHz, Geforce 260 / Radeon HD 4870, 2 GB RAM

Wie gelangt man an einen Beta-Key?
Die Antwort: Gar nicht. Denn Blizzard verschickt keine Keys, stattdessen wählt der Hersteller gezielt Battle.net-Accounts aus und schaltet die Beta darin frei. Um Chancen auf einen Zugang zu erhalten, müssen Sie – falls noch nicht vorhanden – einen Battle.net-Account anlegen, ihn mit einem beliebigen Blizzard-Spiel verknüpfen und den Beta-Wunsch in den Optionen bestätigen. ❑

Info: http://eu.battle.net/d3/



VORGESCHMACK | Auf der **Diablo 3**-Website darf man bereits sämtliche Talente aller Klassen durchklicken und mit Runen kombinieren. Hier ist auch bereits die neue Aufteilung der Talente (Bild rechts) zu sehen, dank der die Skills in drei Kategorien pro Klasse einsortiert werden.

HÖRNER DES MONATS*

Christoph Schuster

Was muss in diesem Menschen vorgegangen sein? Christoph S. riss im letzten Heft das Horn der Schande mit aller Gewalt an sich: Gleich vier (!) Böcke schoss der junge Mann, noch dazu auf einer Doppelseite. Auf Seite 14 und 15 behauptete er etwa, **Geheimakte 3** würde im Vertrieb von Dtp erscheinen (Deep Silver ist korrekt) und **Port Royale 3** sei ein Spiel von Astragon (gemeint war Entwickler Ascaron). Hochmotiviert dichtete er danach kurzerhand den Titel **Legends of Pegasus** in **League of Pegasus** um. Und als Abschluss verwechselte er im **Warhammer**-Text das Wort „Parteien" mit „Partien" und fuhr die Satzaussage damit schwungvoll gegen die Wand. So viel Einsatz muss belohnt werden: Zum ersten Mal verleihen wir gleich vier Hörner auf einmal. Neuer Rekord!



HORN DES MONATS*

Felix Schütz

Auch Kollege Schütz überließ im letzten Heft nichts dem Zufall und sicherte sich seinen zweiten Horn mit einer weiteren souveränen Fehlleistung: In seiner Vorschau zu **Diablo 3** beschrieb der übernächtigte Autor einen NPC namens Jondar. Dieser Jondar, so Schütz, sei ein wichtiger Begleiter für den Spieler, der unter anderem in Kämpfen mitmischt. Zwei Wochen nachdem Felix diese Zeilen zu Papier gebracht hatte, traf ihn der verdiente Schlag: Besagter NPC heißt nämlich nicht Jondar, sondern Kormac. Schäm dich, Felix! Zur Strafe schickt dir Blizzard eine Woche lang keinen Geldkoffer mehr.

* Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu All Star Strip Poker schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln."





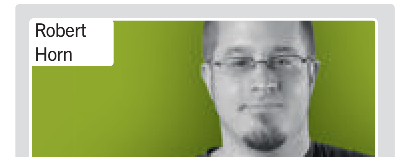
geil ist geil!

SATURN

PC-GAMES-LESERCHARTS

Ob Einzelspieler-Shooter, Adventure oder Online-Rollenspiel – diese Titel spielen PC-Games-Leser derzeit am liebsten. Auf unserer Website www.pcgames.de können Sie jederzeit an der Abstimmung teilnehmen!

Platz	Titel	Publisher	Test	Wertung
1	Battlefield: Bad Company 2	Electronic Arts	Test in 04/10	Wertung: 90
2	Minecraft	Mojan	Nicht getestet	Wertung: -
3	Crysis 2	Electronic Arts	Test in 04/11	Wertung: 90
4	Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision	Test in 13/09	Wertung: 92
5	The Witcher 2: Assassins of Kings	Namco Bandai	Test in 06/11	Wertung: 88
6	Call of Duty: Black Ops	Activision	Test in 12/10	Wertung: 90
7	Grand Theft Auto 4	Rockstar Games	Test in 01/09	Wertung: 92
8	Starcraft 2: Wings of Liberty	Blizzard Entertainment	Test in 09/10	Wertung: 90
9	Assassin's Creed: Brotherhood	Ubisoft	Test in 04/11	Wertung: 90
10	The Elder Scrolls 4: Oblivion	Take 2	Test in 06/06	Wertung: 89



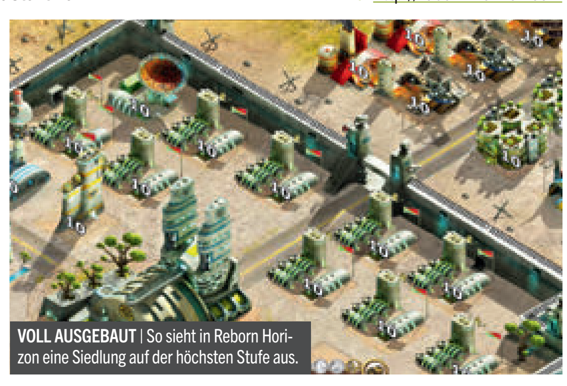
„Keine Angst mehr vor dem bösen Wort: Deutschland darf ‚Doom!' sagen"

Mächtig stolz bin ich, ganz ehrlich. Denn seit vielen, vielen Jahren (seit 1994, um genau zu sein) bin ich der erste Redakteur der PC Games, der ganz offen und ausführlich über **Doom** schreiben darf. Diese 17 Jahre des Stillschweigens haben wir der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien zu verdanken. Die hatte den Ego-Shooter damals in die Liste der jugendgefährdenden Medien aufgenommen und die Berichterstattung über einen der wichtigsten Titel der Computerspielgeschichte damit faktisch getötet. Theoretisch hätten wir den Namen **Doom** in unseren Heften noch erwähnen dürfen, jedoch nicht bewerben. Ein schmaler Grat, deshalb siegte ganz einfach die Vorsicht: Denn wer will schon ganze Hefte vom Markt nehmen, nur weil er missverständlich über **Doom** berichtet hat? Nun sind diese Zeiten zum Glück vorbei. Denn am 31.08.2011 strich die BPjM **Doom** und **Doom 2** vom Index. Die Gründe dafür lesen Sie in unserem Report „Doom in Deutschland: Eine Wiedergeburt" ab Seite 108 nach. Aus Redakteurssicht war dieser Schritt aus zwei Gründen überfällig: Zum einen wird ein spielehistorisch relevanter Titel nicht mehr totgeschwiegen, zum anderen dürfen wir den Namen **Doom** bei unserer Arbeit so oft verwenden, wie wir wollen. Damit stirbt ein gutes Dutzend an albernen Vergleichsfloskeln, die wir oft benutzt haben, um das Wort **Doom** zu vermeiden. Für uns Redakteure eine Wohltat!

REBORN HORIZON

Raus aus der Alpha – rein in die Beta!

Das futuristische Aufbau-Strategiespiel **Reborn Horizon**, Gewinner unseres „Make the Game"-Wettbewerbs, macht gute Fortschritte und befindet sich aktuell in der geschlossenen Beta-Phase. Diese bringt neben einem Runden-Neustart zahlreiche Verbesserungen am Gameplay, Änderungen am Balancing und einige neue Features mit sich. Die Entwickler von Slipshift haben unter anderem das Kampfsystem angepasst, um den Spielern noch mehr taktische Möglichkeiten anzubieten. Darüber hinaus wurde das Benutzer-Interface überarbeitet und ein Ranking-System eingeführt, an dem man problemlos ablesen kann, wie man sich im Vergleich zu den Konkurrenten schlägt. In Kürze will Slipshift die offene Beta starten.


VOLL AUSGEBAUT | So sieht in Reborn Horizon eine Siedlung auf der höchsten Stufe aus.

Wenn Sie Interesse daran haben, dafür einen der begehrten Keys zu ergattern, dann registrieren Sie sich baldmöglichst auf der unten stehenden Homepage. ❑

Info: http://reborn-horizon.com

SQUARE ENIX

Zwei neue DLCs angekündigt

Deus Ex: Human Revolution – The Missing Link

Es gibt Nachschub für **Deus Ex**-Fans – schon im Oktober steht mit dem kostenpflichtigen DLC **The Missing Link** ein neues Abenteuer für Cyber-Held Adam Jensen an. Neue Areale und Charaktere sollen die spannende Verschwörungsgeschichte des Hauptspiels weiter vertiefen. Allerdings schließt der DLC inhaltlich nicht an die Haupthandlung an, sondern ist mitten in deren Verlauf eingebettet: Adam Jensen verschwand im Hauptspiel für drei Tage auf einem Schiff, ohne dass man wusste, was bei dieser Reise geschah. Genau darum dreht sich der DLC, was im Klartext bedeutet: Genau genommen verkauft man den Spielern damit Inhalte, die eigentlich ins Hauptspiel gehört hätten! Zwar lässt sich die zusätzliche Mission von jedem Spielstand aus starten, dramaturgisch ist das allerdings schlecht gelöst, wie wir finden. Der Preis für den DLC stand zu



Redaktionsschluss noch nicht fest. Erfreulicher ist, dass der jüngste Patch das lästige Grafik-Stottern, das auf vielen PCs für verärgerte Spieler sorgte, weitgehend beseitigt. ❑

Info: http://deusex.com

Dungeon Siege 3: Treasures of the Sun



Ebenfalls im Oktober 2011 erscheint mit **Treasure of the Sun** die erste DLC-Erweiterung zu **Dungeon Siege 3**. Entwickler Obsidian und Publisher Square Enix versprechen mehrere Stunden Umfang in einem neuen Handlungsstrang mit frischen Quests und zusätzlichen Gegnern. Auch an der Spielmechanik wurde geschraubt: Es gibt neue Fähigkeiten, die Levelgrenze wird auf Stufe 35 heraufgesetzt, Talentpunkte lassen sich umverteilen und ein neues Verzauberungssystem ist auch eingeplant. Der Preis steht noch nicht fest. ❑

Info: www.dungeonsiege.com

LEGENDS OF PEGASUS

Weltraumstrategie mit Tiefgang

Publisher Kalypso und das Mühlheimer Studio Novacore haben Anfang August einen Titel angekündigt, der Fans von komplexer Weltraumstrategie aufhorchen lässt: In **Legends of Pegasus**, einem Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, übernehmen Sie die Geschicke einer menschlichen Kolonie, die sich nach einem Flug durch ein Wurmloch in einer fremden Galaxie wiederfindet. Auf der Kampagnenkarte besiedeln Sie Planeten, bauen Gebäude, forschen und rüsten Ihre Flotte aus. Kämpfe bestreiten Sie in Echtzeit nach einem ausgeklügelten Stein-Schere-Papier-System. Die Schiffe können Sie in verschiedenen Kategorien ausrüsten und mit Modulen versehen, die an den Einheiten auch deutlich erkennbar sind. **Legends of Pegasus** wird einen Einzelspielerpart sowie einen Koop- und Mehrspielerteil für mindestens acht Spieler haben. Der Strategietitel erscheint voraussichtlich im 2. Quartal 2012. ❑

Info: www.novacore-studios.de



UPGRADE | Ihren Raumschiffen sehen Sie sofort an, welche Module ausgerüstet sind.

STEAM

Jetzt auch mit Tauschoption

Seit Anfang September ist es möglich, über Steam geschenkte Spiele und bestimmte Ingame-Items mit anderen Spielern zu tauschen. Dazu wurde jedem Spielerprofil auf Steam ein Inventar hinzugefügt. Gegenwärtig können Ingame-Gegenstände (etwa Hüte, Helme und andere Deko-Objekte) von **Team Fortress 2, Portal 2** und **Spiral Knights** getauscht werden. Valve verhandelt derzeit mit weiteren Herstellern, damit sie ihren Spielen vergleichbare Tauschfunktionen hinzufügen. Außerdem lässt sich jedes Spiel, das man bei Steam als Geschenk oder bei einem doppelten Kauf erhält, als Tauschobjekt einsetzen. Wer beispielsweise von einem Freund ein Spiel geschenkt bekommt, muss dieses nicht zwangsläufig behalten, sondern kann das virtuelle Präsent nun auch einfach weiterreichen. ❑

Info: http://steampowered.com



PC GAMES PODCAST

PC Games zum Mithören



GEBEN UND NEHMEN | Nett: Viele Zuhörer schicken uns Kuchen. Wir freuen uns!

Jede Woche am Freitag versammelt sich eine gut gelaunte, wilde Meute von PC Games-Redakteuren in einer kleinen, stickigen Kabine, um für einige Stunden dem Abgabestress zu entfliehen und stattdessen über Spiele, die Computerspielbranche, aktuelle Themen und jede Menge Nonsens zu quatschen. Dabei beantworten wir nicht nur Leserfragen unserer Zuhörer, sondern verraten interessante Hintergrundinfos, die Sie so garantiert nicht im Heft finden. So redeten wir uns etwa in Podcast 111 den Mund über **Deus Ex: Human Revolution** fusselig, stellten das kommende Ncsoft-MMO **Wildstar** vor oder ließen Volontär Peter Bathge über seinen Besuch bei Related Designs (**Anno 2070**) berichten. Wir freuen uns über jeden Besucher, also hören Sie doch einfach mal rein! Den Podcast gibt es auf unserer Webseite und in iTunes. ❑

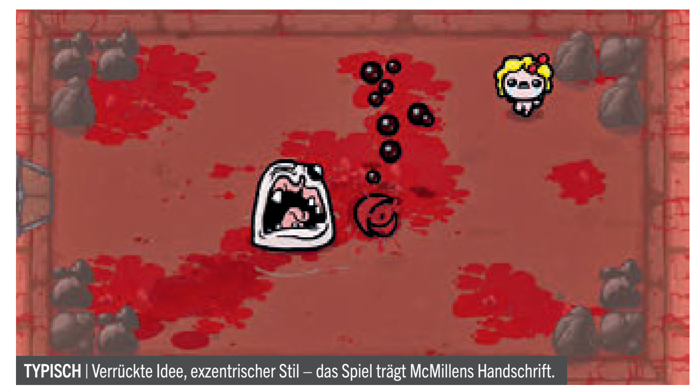
Info: http://www.pcgames.de/Specials

THE BINDING OF ISAAC

Skurriles vom Super-Meat-Boy-Schöpfer

Edmund McMillen, einer der Erfinder des Kult-Hüpfers **Super Meat Boy**, hat sich mit dem Indie-Entwickler Florian Himsl zusammengetan, um gemeinsam **The Binding of Isaac** zu produzieren. Der schräge Mix aus Action-RPG und Shooter handelt von dem Kleinkind Isaac, das vor seiner fanatischen Mutter in den Keller flüchtet, um sich dort durch eine Vielzahl an Dungeons zu kämpfen. Das Besondere an Isaacs Abenteuer, das stilistisch an den Nintendo-Klassiker **The Legend of Zelda** angelehnt ist: Alle Dungeons, Items, Fallen, Rätsel und Gegner werden zufällig generiert. Dazu gibt's mehr als 50 Gegnertypen, 80 einzigartige Items, die Isaac Spezialkräfte verleihen, mehrere Endsequenzen und 14 Bossgegner. Das bizarre Spiel soll lediglich fünf Euro kosten und noch im September über Steam erscheinen. ❑

Info: http://edmundmcmillen.blogspot.com



TYPISCH | Verrückte Idee, exzentrischer Stil – das Spiel trägt McMillens Handschrift.

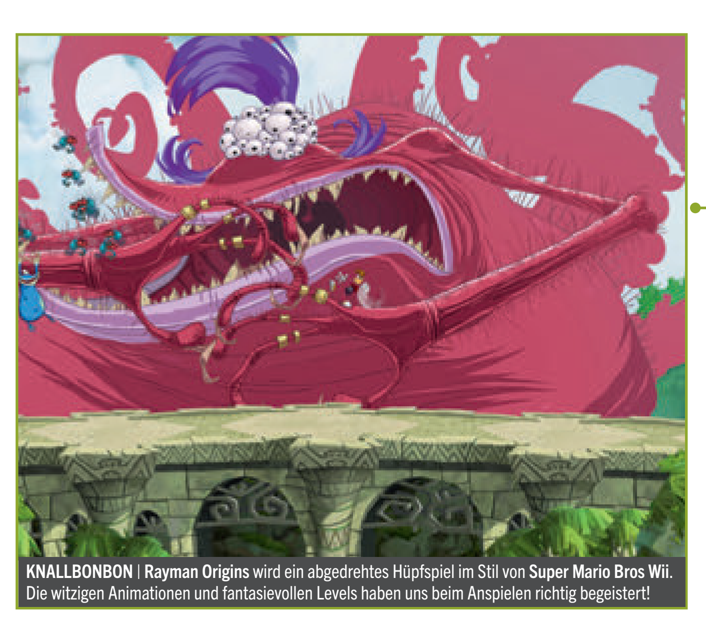
Spiele und Termine

In unserer Übersicht finden Sie die wichtigsten Spiele und Termine, auf die Sie sich in den kommenden Monaten freuen dürfen. (Änderungen vorbehalten)

Legende: ▶ Terminänderung
▶ Test in dieser Ausgabe
▶ Vorschau in dieser Ausgabe

	Spiel	Genre	Anbieter	Termin
	Airline Tycoon 2	Wirtschaftssimulation	Kalypso	13. Oktober 2011
	Aliens: Colonial Marines	Ego-Shooter	Sega	Frühjahr 2012
Seite 22	Anno 2070	Aufbau-Strategie	Ubisoft	17. November 2011
	Arcania: Fall of Setarrif	Rollenspiel	JoWood	Nicht bekannt
	Arma 3	Taktik-Shooter	Bohemia Interactive	2012
	Assassin's Creed: Revelations	Action-Adventure	Ubisoft	15. November 2011
Seite 62	Batman: Arkham City	Action-Adventure	Warner Brothers Entertainment	21. Oktober 2011
	Battlefield 3	Ego-Shooter	Electronic Arts	27. Oktober 2011
	Beyond Good & Evil 2	Action-Adventure	Ubisoft	Nicht bekannt
	Bioshock: Infinite	Ego-Shooter	2K Games	2012
	Borderlands 2	Action-RPG	2K Games	2012
	Brothers in Arms: Furios 4	Ego-Shooter	Ubisoft	2012
Seite 40	Call of Duty: Modern Warfare 3	Ego-Shooter	Activision	8. November 2011
Seite 92	Call of Juarez: The Cartel	Ego-Shooter	Ubisoft	15. September 2011
Seite 34	Counter-Strike: GO	Ego-Shooter	Valve	1. Quartal 2012
	Darksiders 2	Action-Adventure	THQ	2012
Seite 54	Dota 2	Echtzeit-Strategie	Valve	2012
Seite 51	Deponia	Adventure	Daedalic	2011
	Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden	Action-Rollenspiel	Warner Brothers Entertainment	4. November 2011
	Diablo 3	Action-Rollenspiel	Blizzard	Nicht bekannt
	Dishonored	Action-Adventure	Bethesda	2012
▶	Disney Universe	Action-Adventure	Disney Interactive	28. Oktober 2011
	Driver: San Francisco	Rennspiel	Ubisoft	29. September 2011
Seite 51	DSA: Satinavs Ketten	Adventure	Deep Silver	1. Quartal 2012
	Dungeons & Dragons: Neverwinter	Rollenspiel	Atari	4. Quartal 2012
Seite 78	Dungeons: The Dark Lord	Strategie	Kalypso	22. September 2011
Seite 30	End of Nations	Echtzeit-Strategie	Trion Worlds	2012
Seite 72	F1 2011	Rennspiel	Codemasters	23. September 2011
	Fallout Online	Online-Rollenspiel	Interplay	Nicht bekannt
	Far Cry 3	Ego-Shooter	Ubisoft	2012
Seite 66	FIFA 12	Sportspiel	Electronic Arts	29. September 2011
	Fußball Manager 2012	Sportspiel	Electronic Arts	20. Oktober 2011
Seite 50	Geheimakte 3	Adventure	Deep Silver	2012
	Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	NC Soft	Anfang 2012
	Hitman: Absolution	Action	Square Enix	2012
	I Am Alive	Action-Adventure	Ubisoft	Nicht bekannt
	Insane	Action	THQ	2013
	Jagged Aliance: Back in Action	Strategie	Kalypso	20. Oktober 2011
Seite 52	Jack Keane 2	Adventure	Astragon	2012
Seite 52	Jurassic Park: The Game	Adventure	Telltale Games	15. November 2011
	Kingdoms of Amalur: Reckoning	Rollenspiel	Electronic Arts	9. Februar 2012
	L.A. Noire	Action-Adventure	Rockstar Games	Herbst 2011
	Legends of Pegasus	Strategie	Kalypso	2. Quartal 2012
	Mass Effect 3	Action-Rollenspiel	Electronic Arts	8. März 2012
▶	Max Payne 3	Action	Rockstar Games	März 2012
	Mechwarrior 5	Action	Nicht bekannt	Nicht bekannt
Seite 52	Memento Mori 2	Adventure	Dtp Entertainment	18. November 2011
	Metal Gear Solid: Rising	Action	Konami	2012
	Metro: Last Light	Ego-Shooter	THQ	2012
	Might and Magic: Heroes 6	Runden-Strategie	Ubisoft	13. Oktober 2011
Seite 60	Need for Speed: The Run	Rennspiel	Electronic Arts	17. November 2011
	Payday: The Heist	Online-Shooter	Sony	Ende 2011
	Pirates of Black Cove	Strategie	Paradox Interactive	5. August 2011
	Port Royale 3	Wirtschafts-Simulation	Kalypso	2. Quartal 2012
	Prey 2	Ego-Shooter	Bethesda	2012
Seite 68	Pro Evolution Soccer 2012	Sportspiel	Konami	28. September 2011
	Prototype 2	Action	Activision	2012

	Spiel	Genre	Anbieter	Termin
	Rage	Ego-Shooter	Bethesda	7. Oktober 2011
	Rayman Origins	Jump & Run	Ubisoft	4. Quartal 2011
▶	Renegade Ops	Action	Sega	14. September 2011
	Resident Evil: Operation Raccoon City	Action	Capcom	4. Quartal 2011
	Ridge Racer: Unbounded	Rennspiel	Namco Bandai	10. Februar 2012
	Risen 2: Dark Waters	Rollenspiel	Koch Media	2012
	Saints Row: The Third	Action	THQ	18. November 2011
	Scivelation	Action	Zuxxez	3. Quartal 2012
	Serious Sam 3: BFE	Ego-Shooter	Devolver Digital	9. September 2011
	Sniper: Ghost Warrior 2	Ego-Shooter	City Interactive	1. Quartal 2012
	Spec Ops: The Line	Action	2K Games	2. Quartal 2012
	Starcraft 2: Heart of the Swarm	Echtzeit-Strategie	Blizzard	Nicht bekannt
	Star Trek	Action	Paramount Interactive	2012
	Star Wars: The Old Republic	Online-Rollenspiel	Electronic Arts	Nicht bekannt
	Stronghold 3	Echtzeit-Strategie	Take 2	30. September 2011
Seite 58	Syndicate	Ego-Shooter	Electronic Arts	1. Quartal 2012
Seite 76	The Book of Unwritten Tales: Die Vieh Chroniken	Adventure	Crimson Cow	6. Oktober 2011
	The Darkness 2	Ego-Shooter	2K Games	10. Februar 2012
	The Elder Scrolls 5: Skyrim	Rollenspiel	Bethesda	11. November 2011
	The Secret World	Online-Rollenspiel	Funcom	April 2012
	Thief 4	Action-Adventure	Square Enix	Nicht bekannt
	Tomb Raider	Action-Adventure	Square Enix	Herbst 2012
	Torchlight 2	Action-Rollenspiel	Runic Games	Herbst 2011
Seite 48	Trackmania 2: Canyon	Rennspiel	Ubisoft	14. September 2011
	Trine 2	Action	Atlus	2011
	Two Worlds 2: Pirates of the Flying Fortress	Rollenspiel	Topware	20. September 2011
	Warface	Ego-Shooter	Crytek	2012
	Wargame: European Escalation	Echtzeit-Strategie	Focus Home Interactive	4. Quartal 2011
	Warhammer 40k: Dark Millennium Online	Online-Rollenspiel	THQ	Nicht bekannt
Seite 82	Warhammer 40k: Space Marine	Action	THQ	6. September 2011
	Wildstar	Online-Rollenspiel	NC Soft	2012
Seite 51	Y - Der Fall John Yesterday	Adventure	Crimson Cow	1. Quartal 2012
	X-COM	Ego-Shooter	2K Games	6. März 2012
	X Rebirth	Simulation	Deep Silver	4. Quartal 2011

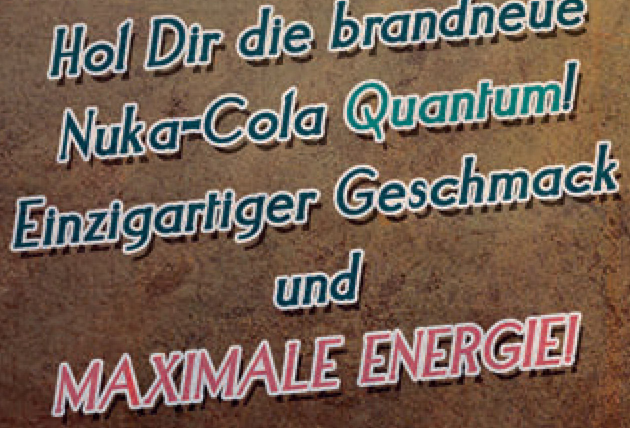


KNALLBONBON | **Rayman Origins** wird ein abgedrehtes Hüpfspiel im Stil von **Super Mario Bros Wii**. Die witzigen Animationen und fantasievollen Levels haben uns beim Anspielen richtig begeistert!

DRINK Quantum and FEEL the ENERGY

RADIATION FREE RADIATION FREE

The fresh drink from Wasteland!











100% RADIATION FREE!
www.nukacola.eu

BESTE WLAN!



Jetzt informieren und bestellen: 0 26 02 / 96 90 www.1und1.de

VORSCHAU 10/11

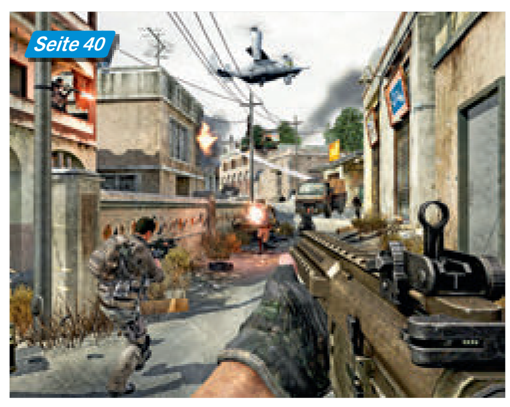
INHALT

STRATEGIE
ANNO 2070

Seite 22

MANNOMANN | Wir waren bei den Entwicklern in Düsseldorf zu Gast und präsentieren euch neue Infos zu Militär und Diplomatie. Erfahren Sie unter anderem, warum es keine Landeinheiten mehr gibt.

ACTION
CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3



Seite 40

REISESPASS | In diesem Jahr fand zum ersten Mal die **Call of Duty**-Messe XP statt. Zwei unserer Redakteure waren vor Ort und schildern ihre Eindrücke vom neuesten Ableger **Modern Warfare 3**.

MOST WANTED

Sie haben gewählt: Auf diese Spiele freuen sich unsere Leser am meisten! (Quelle: pcgames.de, Stand: 15.09.11)

1. **BATTLEFIELD 3** – Ego-Shooter | Electronic Arts – Termin: 25.10.2011
2. **THE ELDER SCROLLS: SKYRIM** – Rollenspiel | Bethesda – Termin: 11.11.2011
3. **DIABLO 3** – Action-Rollenspiel | Blizzard – Termin: Nicht bekannt
4. **ANNO 2070** – Aufbau-Strategie | Ubisoft – Termin: 17.11.2011
5. **CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3** – Ego-Shooter | Activision – Termin: 08.11.2011
6. **ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS** – Action-Adventure | Ubisoft – Termin: 15.11.2011
7. **MASS EFFECT 3** – Action-Rollenspiel | Electronic Arts – Termin: 08.03.2012
8. **FAR CRY 3** – Ego-Shooter | Ubisoft – Termin: 2012
9. **RAGE** – Ego-Shooter | Bethesda – Termin: 07.10.2011
10. **RISEN 2: DARK WATERS** – Rollenspiel | Koch Media – Termin: 2012

NUR IN PC GAMES: UNSER VORTEST

Bei Testversionen, die ganz knapp vor Redaktionsschluss bei uns eintreffen und somit nicht mehr seriös zu bewerten sind, wenden wir ab sofort ein neues Artikelformat an: Den PC-Games-Vortest! Dieser bietet Ihnen deutlich mehr wertende Elemente als eine übliche Vorschau. Welche das im Einzelnen sind, erklären wir Ihnen hier:

Einschätzungsgrundlage
Transparent und ehrlich: Welche Version des Spiels konnten wir wie lange antesten? Diese Frage beantworten wir in diesem roten Balken oben im Meinungskasten.

Positives & Negatives
Welche Probleme hatte die von uns gespielte Fassung (noch)? Welche Dinge waren bereits klasse gemacht? Das lesen Sie im Bereich „Hoffnungen & Befürchtungen".

Spielspaß-Prognose
Statt einer finalen Zahl geben wir einen Bereich an, in dem die Wertung tendenziell landen wird. Die Genauigkeit hängt dabei von der Spielzeit und der Version ab: Je mehr wir über den jeweiligen Titel wissen, desto enger lässt sich die Wertung eingrenzen.

„Enthält mehr Rollenspiel als manch anderes so bezeichnetes Produkt" *Stefan Weiß*

WAS HABEN WIR GESPIELT? Als Grundlage für diesen Artikel stand uns eine mit „Beta" betitelte Version zur Verfügung. Mehrere Tage haben wir damit verschiedene Sims-Charaktere ausprobiert und möglichst viele Inhalte angespielt.

HOFFNUNGEN & BEFÜRCHTUNGEN
- + Die neuen, rollenspielartigen Features bieten viel Abwechslung und erlauben unterschiedliche Lösungswege.
- + Die strategische und die diplomatische Komponente sorgt für mehr Spieltiefe als in den vorigen **Sims**-Spielen.
- + Die ordentliche Anzahl an Szenarien bietet langen Spielspaß.
- − Hartgesottene **Sims**-Fans müssen auf etliche Sims-Bedürfnisse verzichten.
- − Gebäude lassen sich zwar noch einrichten, gebaut wird jedoch auf „Knopfdruck".
- − Die recht komplexe Mischung und die Menüvielfalt überfordern Einsteiger.

WERTUNGSTENDENZ 0 **80-85** 100

„So, du elender Lump, ab mit dir an den Pranger, damit ich dich mit Eiern und Tomaten bewerfen kann! Die Steuern könnte ich auch mal wieder erhöhen und nach dem feisten Wildschweinbraten heute Abend lade ich mir die dralle Schmiedin auf ein Techtelmechtel ein!" Ja, das Leben als mittelalterlicher Burgherr hat seine Reize – zumindest in **Die Sims: Mittelalter**. Ich bin überrascht, wie gut das **Sims**-Prinzip im Burgensetting funktioniert, und die neuen Rollenspielelemente gefallen mir gut. Das auf Quests und Heldenfiguren basierende Spielsystem macht richtig Spaß, ist abwechslungsreich und motivierend. **Sims**-Puristen werden wahrscheinlich trotzdem die Stirn runzeln, gibt es doch kaum mehr Grundbedürfnisse zu managen, und akribische Häuslebauer gucken in die Röhre, da man sich lediglich als Raumgestalter austoben darf.

Von: Peter Bathge

Kriegstreiber oder Diplomat? Sie haben die Wahl – und müssen mit den Konsequenzen leben!

Anno 2070

WASSERSCHLACHT | Der Korsar Hector beschützt sein Piratennest mit Abwehrtürmen und flinken Raketenschiffen.

Sie kennen das: Der Nachbar mäht am Sonntagnachmittag dröhnend laut den Rasen, die Katze von nebenan erleichtert sich in Ihrem Tulpenbeet und der Sohnemann aus dem Haus gegenüber parkt seine vierrädrige Rostlaube vor Ihrer Garageneinfahrt. Da hilft nur eins: Raketensilo bauen, Atomrakete abschießen und den preisgekrönten Rosenbusch des Nachbarn in ein Häufchen Asche verwandeln! Danke, **Anno 2070**, so macht der Zwist mit den (Insel-)Nachbarn Laune!

Militärische Auseinandersetzungen, diplomatische Ränkespiele und die Erfüllung von Aufträgen: Bei Ubisoft und Blue Byte in Düsseldorf präsentierten uns die Entwickler (an **Anno 2070** arbeiten die Mainzer von Related Designs im Auftrag der Ubisoft-Tochter Blue Byte) all die spannenden und meist fiesen Möglichkeiten, wie Sie mit menschlichen und computergesteuerten Konkurrenten in dem futuristischen Aufbau-Strategiespiel interagieren. Wir beobachteten zu diesem Zweck zwei Blue-Byte-Mitarbeiter im Rahmen einer Mehrspieler-Partie beim Austausch militärischer Nettigkeiten. Seidem sind wir uns sicher, dass **Anno 2070** das Potenzial für viele „Du verdammter Mistkerl, wo kommt deine Flotte denn auf einmal her!“-Ausrufe im Multiplayer-Modus hat. Neben klassischen Online-Partien (in Sachen LAN-Kompatibilität schweigen sich die Verantwortlichen noch aus) gibt es den Koop-Modus aus dem Vorgänger für vier Spieler pro Fraktion und insgesamt wohl acht Teilnehmer. Blue Byte wollte sich zwar auf keine genaue Zahl festlegen, doch zumindest auf den Solokarten treiben sich neben dem Spieler bis zu sieben KI-Charaktere herum. Die dienen nicht nur als Handelspartner und freundliche Mentoren bei den ersten Aufbauschritten, sondern bedrängen Sie auch schon mal wie ein aufdringlicher Groupie einen Fernsehstar. Doch mit einem hingekritzelten Autogramm lassen sich die NPCs nicht abspeisen, da bedarf es schon größerer Kaliber: Bombern, Kriegsschiffen, U-Booten – und eben Atomraketen!

Ein Containerschiff fährt gemütlich seine Handelsroute von einer Insel zur nächsten ab. Plötzlich tauchen Kommandoschiffe des Gegners hinter einer Landzunge auf: eine leicht bewaffnete Mischung aus Transporter und Militärdampfer. Sie eröffnen das Feuer, Ihrer Überzahl und des sicheren Sieges gewiss. Doch da stocken auf ein-



IN HEIMISCHEN GEWÄSSERN | Häfen sind Orte der Zuflucht; Sie brauchen eine große Streitmacht, um ein feindliches Kontor zu knacken.

DAS MILITÄR

Der Kampf um Siedlungsgebiete findet auf drei Ebenen statt. Landeinheiten fehlen zwar, aber mit Flugzeugen, Schiffen und U-Booten lassen sich auch prima Kriege führen. Wir stellen alle Truppentypen und Besonderheiten des Systems vor.



Flugzeuge

Ab Zivilisationsstufe 3 und nach dem Bündnis mit den Techs errichten Sie Flughäfen, von denen jeder vier Landeplätze für ebenso viele Luftgefährte besitzt. Der Standardflieger vom Typ Chopper (1) eignet sich als flinker Aufklärer und deckt mit seiner Spezialfähigkeit getarnte Einheiten im Umkreis auf. Eine Stufe darüber ist der Skyspotter angesiedelt (2); der bauchige Vertikalstarter ist schwer gepanzert und als einzige Einheit in der Lage, feindliche Kontore sowie Depots einzunehmen. Der träge Kondor-Bomber (3) knackt mit seinen Sprengsätzen sogar die Viper-Schlachtschiffe der Tycoons.

Schiffe

Neben Fracht- und Containerschiffen, deren Ausbaustufen größere Ladekapazitäten mit sich bringen, existieren natürlich Pötte, die sich für militärische Zwecke eignen. Das Kommandoschiff (4) steht von Anfang an zur Verfügung und kann auch Flugzeuge angreifen. Das Rückgrat Ihrer maritimen Streitmacht bilden Mittlere Kriegsschiffe (5) – diese besitzen die Fähigkeit, tauchende U-Boote zu orten und zu beschießen. Außerdem verfügen Tycoons auf der höchsten Zivilisationsstufe über die mächtigen Viper-Schlachtkreuzer (siehe unteres Bild auf Seite 23). Bei unserem Besuch debattierten die Entwickler gerade darüber, ob diese teuren und schlagkräftigen Schiffe aus Balancing-Gründen eine Verteidigungsmöglichkeit gegen Luftangriffe erhalten sollten.

U-Boote und Hovercraft

U-Boote (6) eignen sich bestens für Überraschungsangriffe auf Handelsrouten. Ebenfalls unter Wasser einsetzbar sind Trimarane (7), deren Spezialfähigkeit ein elektromagnetischer Puls ist. Der legt Feinde in der Nähe vorübergehend lahm und gibt Ihnen Zeit, um zu verduften oder die gelähmten Truppen zu vernichten. Eine Eco-Spezialeinheit sind die Luftkissenfahrzeuge (8). Ihre Schnelligkeit prädestiniert sie für Kamikazemanöver: Einfach eine Sprengladung kaufen oder im Labor erforschen, auf das Hovercraft laden und damit in eine Gruppe Gegner heizen. Bumm!

Truppenübersicht

Einheiten fassen Sie mit gedrückter Strg-Taste und den Zifferntasten 1 bis 0 zu Gruppen zusammen und legen Sie in dieser schnell zu erreichenden Leiste ab. So verlieren Sie im Kampf nicht den Überblick (9).

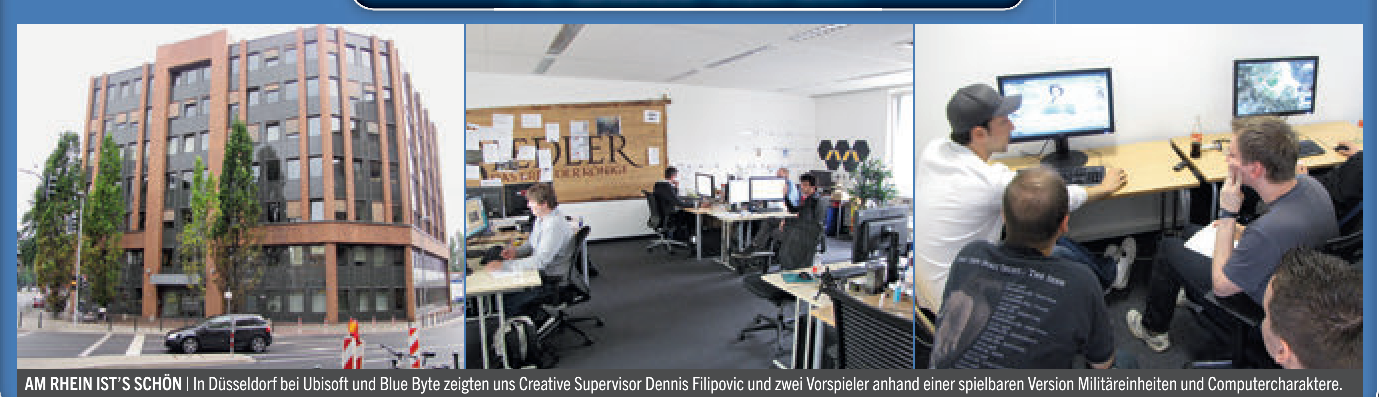




Statusanzeigen

Am unteren rechten Bildschirmrand zeigt das Spiel die Spezialfähigkeiten der markierten Einheit an (10). In diesem Fall ist das der Bombenteppich des Kondor-Bombers. Rechts daneben: die Treibstoffanzeige. Flugzeuge benötigen Kerosin, das Sie aus Öl gewinnen. Geht einem Flieger der Treibstoff aus, kehrt er automatisch zum Flughafen zurück. Keine Sorge: Das Vehikel stürzt nicht ab, sondern wird nur zu langsam, um bis zur nächsten Tankfüllung von großem Nutzen zu sein.

PC GAMES VOR ORT



AM RHEIN IST'S SCHÖN | In Düsseldorf bei Ubisoft und Blue Byte zeigten uns Creative Supervisor Dennis Filipovic und zwei Vorspieler anhand einer spielbaren Version Militäreinheiten und Computercharaktere.

JEDER SCHUSS EIN TREFFER | Fehlschüsse sind rein optischer Natur; Geschossen ausweichen können Sie nicht.

mal die Motoren. Funken springen zwischen den Masten umher und knistern über die Hülle der Koggen: Ein elektromagnetischer Puls hat die Schiffe lahmlegt! Aus den Fluten taucht ein Trimaran auf, ein Gefährt, das sowohl unter als auch über Wasser vorankommt. Seine Spezialfähigkeit: der EMP. Das Handelsschiff ist gerettet und bringt sich in Sicherheit.

Was auf diese Szene folgt, ist eine Spirale der Gewalt, die scheinbar keine Grenzen kennt: Der Trimaran-Besitzer schickt ein dick gepanzertes Flugzeug des Typs Skyspotter zum Gegnerkontor und versucht, es aus der Luft zu übernehmen – dieses Manöver ist eine einzigartige Spezialfähigkeit der Einheit. „Aber können das die Fußsoldaten nicht ebenfalls?", fragen Sie sich jetzt vielleicht. „Möglicherweise könnten sie das", antworten wir, „wenn es denn Landeinheiten in **Anno 2070** geben würde!" Die haben die Entwickler aber ebenso gestrichen wie die Sabotakeaktionen des Geheimkabinetts aus **Anno 1404: Venedig**. Der Grund: Der Transport und die Steuerung der Fußtruppen war stets hakelig und erforderte viel Mikromanagement. In Teil fünf der Aufbau-Strategieserie fliegen nur noch zu Wasser und in der Luft die Fetzen.

Das erfordert neue Verteidigungsstrategien; anstelle eines Kanonenturms wehrt eine automatische Flakstellung den Übernahmeversuch des Skyspotters ab. Auf Stufe 3 ausgebaute und auf diese Weise mit Geschützen verstärkte Kontore sowie Warenlager tragen ihren Teil zur Zerstörung des Flugzeugs bei. Verärgert sendet der Angreifer seine U-Boote aus, um die mit dem EMP lahmgelegten Kommandoschiffe zu versenken. Doch diese haben den Effekt mittlerweile abgeschüttelt und die Fähigkeit des Trimarans lässt sich noch nicht wieder einsetzen – alle Talente besitzen einen Cooldown wie in einem Online-Rollenspiel. Noch dazu haben sich die Schiffe getarnt; möglich macht dies ein sogenannter Buff (ebenfalls aus MMORPGs entliehen), den Sie in Ihrer Heimatsiedlung erforschen und anschließend wie die Gegenstände aus **Anno 1404** einmalig benutzen.

Doch für jeden Trick gibt es ein Gegenmittel: Ein Späherflugzeug Marke Chopper scannt die Umgebung und enttarnt die Schiffe – jetzt sind die Kampfpötte leichte Beute für die gegnerischen U-Boote. Abgetaucht sind diese Unterwasser-Zigarren für die meisten Einheiten unsichtbar; Mittlere Kriegsschiffe jedoch können sie orten und den Beschuss mit eigenen Torpedos erwidern. „Vielleicht werden es in der fertigen Version Wasserbomben sein, das ist realistischer", meint Creative Supervisor Dennis Filipo-

HANDELSROUTEN

Intelligent und einfach zu bedienen: Diese Neuerungen haben sich die Entwickler für das Handelsroutenmenü ausgedacht.

Start- und Zielkontor müssen Sie nicht mehr pixelgenau festlegen: Ein Klick auf die entsprechende Insel genügt und das Spiel legt automatisch die optimale Anlegestelle fest.

Wie gewohnt klicken Sie einfach auf eines der Schiffssymbole auf der Karte oder wählen eine Kogge aus Ihrer Flottenliste aus, um sie der Handelsroute hinzuzufügen.



Neuerdings gibt es drei Routentypen: Dauerhaft (wie bisher: wenn nicht genug Waren im Kontor vorhanden sind, fährt das Schiff auch mal leer zurück), intelligent (der Frachter wartet, bis die verlangte Produktmenge vorhanden ist) und einfach (das Schiff fährt zum Zielort, lädt seine Waren aus und wartet auf weitere Befehle).

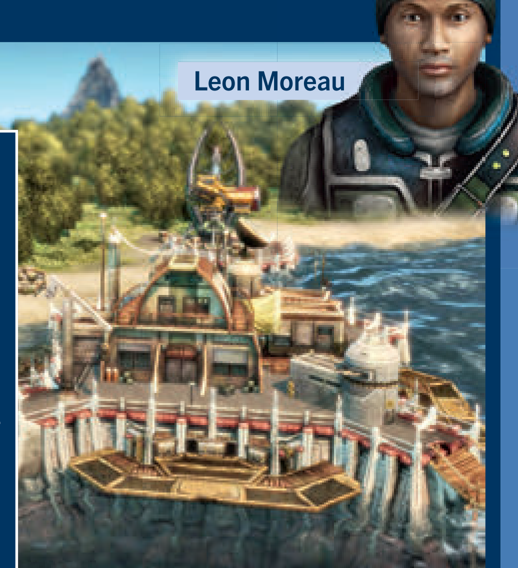
Deutlich erkennbare Anzeigen weisen auf die Effizienz einer Handelsroute hin, außerdem erscheinen bei Problemen Textnachrichten auf dem Spielbildschirm.

DIE COMPUTER-CHARAKTERE

Sie sind nicht allein: Die Inselwelt von Anno 2070 wird von NPCs bevölkert, mit denen Sie handeln, Krieg führen oder von denen Sie Missionen erhalten. Indem Sie Aufträge erfüllen und sich entsprechend der Vorstellungen der NPCs verhalten, steigen Sie in deren Ansehen und schalten so bis zu vier Diplomatieoptionen frei. Diese kommen in drei unterschiedlich teuren Stufen daher (jede Benutzung einer Fähigkeit kostet Geld) und sind nach der Nutzung für einen bestimmten Zeitraum nicht mehr verfügbar. Wir stellen die Charaktere und einige ihrer diplomatischen Möglichkeiten vor.

Eco-Fraktion

Die Umweltschützer sind zwar allesamt eher defensiv ausgerichtet und leicht zufrieden zu stellen, doch mit dem Eco-Krieger Leon haben sie auch einen kämpferischen NPC in ihren Reihen.



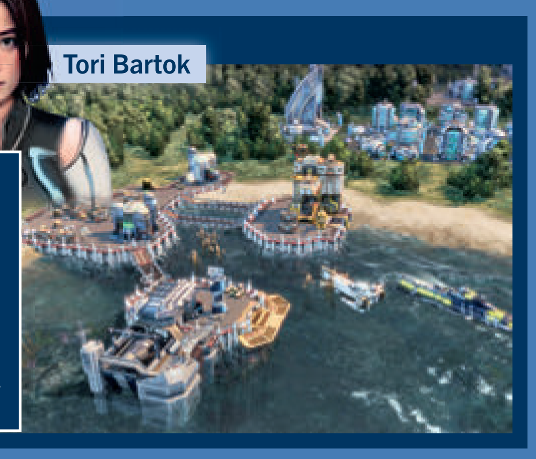
YANA RODRIGUEZ
Die Anführerin der für die Geschichte wichtigen Eden-Initiative besitzt wie alle Fraktionsvorsteher lediglich eine Arche und kolonisiert keine Inseln. Sie schätzt es, wenn Sie die Ökobilanz Ihrer Insel im Plus halten.
- **Auftrag anfordern:** Yana gibt Ihnen eine Quest.
- **Hilfsflotte:** Sie erhalten für etliche Credits eine Ansammlung von Handelsschiffen.

TILDA JORGENSEN
Die Nachfahrin des trotteligen Leif Jorgensen fragt höflich bei Ihnen an, bevor sie eine neue Insel in Besitz nimmt, und freut sich, wenn Sie Ihre Siedlungen überschaubar halten. Tildas naive Passivität kommt vor allem Einsteigern entgegen. Doch wie alle NPCs lässt sich ihre Cleverness per Schwierigkeitsgrad anpassen.
- **Werkstattvertrag:** Reparieren Sie Ihre Schiffe in Tildas Häfen.

LEON MOREAU
Moreau nimmt möglichst viele Inseln mit Kontoren in Beschlag; sofern Sie der Umwelt wohlgesinnt sind, lässt er Sie dort siedeln und vermietet seinen Ozone-Maker und die Minenplätze.
- **Rabbatmarken:** Gegen eine einmalige Zahlung werden alle Waren billiger.
- **Kredit aufnehmen:** Sie erhalten schnell Bargeld, müssen aber Zinsen abstottern.

Tech-Fraktion

Die Forscher und Wissenschaftler sind sowohl Ecos als auch Tycoons gegenüber aufgeschlossen und versorgen sie mit Waren, die Bürger der höchsten Zivilisationsstufe benötigen.



PROFESSOR DEVI
Der oberste Gelehrte der Gruppierung ermuntert Sie dazu, selbst Forschungen zu betreiben, was Ihre Beziehung zu ihm verbessert.
- **Lizenzhandel:** Devi verhökert Lizenzen, die für Forschung und Item-Kauf nötig sind.

HIRO EBASHI
Der exzentrische Meeresbiologe schätzt es gar nicht, wenn außer ihm noch jemand am Meeresboden siedelt.
- **Technologiescanner:** Ebashi zeigt Ihnen bis zu drei Fundorte von Prototypen, welche für die besten Technologien erforderlich sind.

TORI BARTOK
Die Dame baut auf ihren Inseln Atomkraftwerke und verkauft Tech-Waren wie Kaffeesaatgut und Brennstäbe. Sie zeigt sich skeptisch gegenüber Expansionen.
- **Eiserne Reserve:** Erhöht die maximale Menge einer Handelsware in Toris Kontoren.

vic, der den Konflikt seiner zwei Präsentatoren kommentiert.

Anschließend beobachtet er zusammen mit uns den Auftritt der Supereinheiten der beiden Fraktionen, zwischen denen Sie sich in **Anno 2070** zu Spielbeginn entscheiden: Die Tycoons führen gewaltige Viper-Kampfschiffe ins Feld, ausgestattet mit mächtigen Zwillingskanonen und Raketenwerfern. Die Ecos halten mit einem flinken Hovercraft dagegen, das sich, mit einer Sprengladung ausgestattet, hervorragend für Kamikaze-Angriffe eignet. Ein Sieg der Vipers zeichnet sich ab, also schickt der Eco-Spieler einen Kondor-Bomber los, der wie alle Flugzeuge erst ab Zivilisationsstufe 3 nach der Allianz mit den Techs verfügbar ist. Und zwar für beide Fraktionen, denn die Techs schließen sich sowohl Ecos als auch Tycoons an; sie sind der Ersatz für den Orient aus **Anno 1404** und bringen wie dieser zusätzliche Bauoptionen und zwei Extra-Zivilisationsstufen mit sich.

Der Bomber schlägt im wahrsten Sinne des Wortes ein: Das Schlachtenglück wendet sich gegen den Tycoon-Spieler. Doch der hat noch ein Ass im Ärmel: Unter Aufwendung von tausenden Credits und viel Zeit hat er zwei Raketensilos errichtet und mithilfe von hochstufigen Waren wie Brennstäben und Schweren Waffen eine Atomrakete gebaut. Genüsslich bereitet er jetzt den Start vor und drückt aufs rote Knöpfchen. Das ist wörtlich zu verstehen, denn die Entwickler haben ein dreistufiges Menü für das Silo entworfen, komplett mit umzudrehendem Schlüssel, Zielauswahl per Fadenkreuz und einem großen, roten Startknopf.

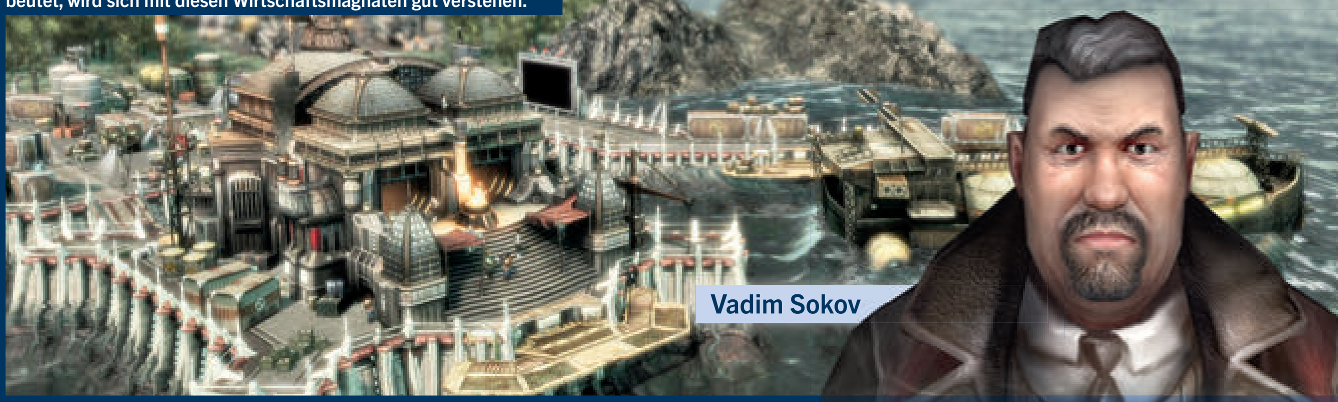
Majestätisch steigt die Rakete in den Himmel, um wenige Sekunden später am anderen Ende der Inselwelt auf einen Flughafen des Eco-Spielers zu stürzen. Ein heller Lichtblitz, ein dumpfes Rumpeln und einen gewaltigen Atompilz später befindet sich am einstigen Bauplatz des Flughafens nur noch ein großer Krater, umgeben von sanft im Wind zerfasernden Rauchschwaden.

Doch ein Flughafen steht noch, also schickt der Tycoon auch die zweite Rakete los. Aber diesmal ist der Eco-Spieler vorbereitet: Die eher defensiv ausgerichteten Ecos haben die Möglichkeit, Schutzschildtürme zu errichten. Diese Vorrichtungen legen einen Energieschleier über nahe Gebäude, der Schaden abhält; mehrere Türme nebeneinander erhöhen die Feldstärke. Dies erweist sich auch nach der Abwehr des Raketenbeschusses als nützlich, denn die Reste der Tycoon-Flotte



Tycoon-Fraktion

Wer die Rohstoffe der Anno-Welt ohne Rücksicht auf Verluste ausbeutet, wird sich mit diesen Wirtschaftsmagnaten gut verstehen.



RUFUS THORNE
Der Chef des profitorientierten Global-Thrust-Konzerns begnügt sich damit, in seiner Arche zu sitzen und dem Spieler Aufträge anzubieten.
- **Hilfsflotte:** Im Vergleich zu den Ecos stellt Thorne Ihnen mehr dicke Kriegspötte zur Verfügung.
- **Lizenzhandel:** Auch bei Thorne erstehen Sie die wichtigen Lizenzen, sofern Sie bei ihm die dritte Ansehensstufe erreicht haben.

THOR STRINDBERG
Er lässt keine Gelegenheit aus, den Spieler zu benachteiligen und verhält sich aggressiv. Einzig eine positive Wirtschaftsbilanz imponiert ihm.
- **Kapitalanlage:** Konservative Investitionen werfen wenig Gewinn ab, bei riskanten (und profitablen) Spekulationen ist das Geld im Unglücksfall futsch.
- **Diplomatische Immunität:** Verhindert einen Krieg mit Strindberg.

VADIM SOKOV
Der Russe verteidigt eifersüchtig sein Ölmonopol und droht mit militärischer Invention, wenn Sie selbst mit dem Ölabbau beginnen. Außerdem steht er auf Kriegsfuß mit Leon Moreau.
- **Eiserne Reserve:** Gegen eine Ausgleichszahlung bietet Sokov zusätzliche Waren zum Verkauf an.
- **Expansionsstopp:** Sokov besetzt eine Zeitlang keine weiteren Inseln.

Neutrale Parteien

Neben den Angehörigen der drei Fraktionen treiben sich auch NPCs auf den Karten herum, die ihre eigene Agenda haben und deren Unterstützung sich als sehr nützlich erweist.

TRENCHCOAT
Der Schwarzmarkthändler verkauft von seinem Flugzeugträger aus Waffen für Ihr Militär. Ein Timer zeigt an, wie lange es dauert, bis er in andere Gewässer schippert.
- **Überstunden schieben:** Verlängert Trenchcoats Besuch in der Inselwelt.

HECTOR
Der Pirat plündert Ihre Handelsschiffe. Kriege, Entermanöver und erfüllte Kampfaufträge steigern seinen Respekt vor Ihnen, bis er Ihnen einen Waffenstillstand anbietet.
- **Diplomatische Immunität:** Verhindert einen erneuten Kriegszustand.

KETO
Die Kopfgeldjägerin versucht den Spieler auszuradieren; um ihr zu imponieren, bauen Sie mächtige Abwehranlagen oder bekriegen andere Parteien.
- **Schutzvertrag:** Keto ignoriert Ihre Handelsrouten.
- **Waffenstillstand:** Keto lässt Sie für eine Weile in Ruhe.



laufen in den Eco-Hafen ein und nehmen die Verteidigungstürme ins Visier. Geschützt vom nahen Schild halten die Türme länger als üblich durch, sind aber letztendlich der zahlenmäßig überlegenen Streitmacht doch nicht gewachsen. Die Hafentürme sind nur zu knacken sein, wenn Sie viele starke Einheiten aufbieten; das verhindert aus Echtzeit-Strategiespielen bekannte Rush-Angriffe, also die frühe Attacke der Heimatbasis des Widersachers mit Starteinheiten.

Dieser Überfallschutz erweist sich auch im Kampf gegen die KI als nützlich. Wie für die Serie üblich, stehen Sie keinen anonymen Opponenten gegenüber, sondern haben es mit echten Charakterköpfen zu tun: Eco-Umweltschützer auf der einen, Tycoon-Ölschacherer auf der anderen Seite und technologisch fortgeschrittene Techs sowie drei neutrale Parteien irgendwo dazwischen.

Die Computersiedler erfüllen mehrere Aufgaben. Da gibt es die Anführer der drei Fraktionen, die wie der Spieler in einer Arche residieren, einer schwimmenden Basis im Meer. Sie ähneln in ihrer Mentalität Lord Northburg aus **Anno 1404** und reichen dem Spieler als willige Handelspartner die Hand. Eigene Inseln besetzen diese Charaktere jedoch nicht, das überlassen sie ihren Untergebenen. Deren Persönlichkeiten unterscheiden sich stark und entsprechend unterschiedlich sind ihre Reaktionen auf das Verhalten des Spielers: Der eine NPC ist eingeschnappt, wenn Sie sein Ölmonopol durch eigene Bohrungen bedrohen, der andere ist Ihnen nur dann wohlgesinnt, wenn Sie im Einklang mit der Natur leben und die Ökobilanz im grünen Bereich halten, was einer geringen Umweltverschmutzung entspricht. Und wenn Sie wie unser Blue-Byte-Vorspieler einen Atomkrieg beginnen, hagelt es von allen Seiten Kritik an Ihrer Führung.

Den Respekt der NPCs Ihnen gegenüber gibt das Spiel in Form einer Leiste mit maximal 100 Punkten an, einzusehen in einem separaten Diplomatiebildschirm. Mehr Punkte bedeuten mehr Verhandlungsoptionen, von denen jeder Charakter vier besitzt; sind diese einmal freigeschaltet, dürfen Sie unbegrenzt oft darauf zugreifen – doch das kostet jedes Mal horrende Summen. Dafür sind die daraus erwachsenen Vorteile immens. So erstehen Sie eine ganze Flotte von Schiffen, ohne die benötigten Baumaterialien besitzen zu müssen, nehmen einen Kredit bei den KI-Partnern auf, bringen einen Konkurrenten dazu, für eine

INTERVIEW MIT DENNIS FILIPOVIC

„Landeinheiten waren problematisch."


Dennis Filipovic ist Creative Supervisor bei Blue Byte.

PC Games: Wo sind die Fußsoldaten hin? Erkläre er sich!
Filipovic: „Es gibt keine Landeinheiten mehr. Ich persönlich bin überzeugt davon, dass das gut ankommt, weil wir früher immer Landeinheiten hatten, die immer für Probleme gesorgt haben. Denn durch die ganzen Gebäude ist die Insel irgendwann voll und dann stellt sich die Frage, was mit den Truppen passiert. Wo sollen sie hin? Sollen sie mit Silhouetten hinter Gebäuden angezeigt werden? Das sieht nicht schön aus. Bis sich die Soldaten dann mal zu den Transportern am Strand bewegt hatten, verging viel zu viel Zeit. Meistens hatte der Gegner dann schon längst zugeschlagen. Deshalb haben wir uns dazu entschieden, auf Landeinheiten zu verzichten und komplett in die Luft zu gehen."
PC Games: Die Schlachten wirkten bei der Präsentation sehr gemächlich ...
Filipovic: „Wir haben uns bewusst dafür entschieden, die Kämpfe nicht zu schnell ablaufen zu lassen. Bei **Anno** muss der Spieler oft lange Wege zurücklegen, um etwa auf Angriffe reagieren zu können. Gefechte in der Art von **Starcraft 2**, das aufgrund seines schnellen Spielfortschritts sehr hektisch abläuft, wollten wir vermeiden. Das entspricht auch nicht unserer Zielgruppe."
PC Games: Was hat es damit auf sich, dass Torpedos und Raketen so überproportional groß aussehen?
Filipovic: „Wir wollen, dass die Spieler Gefechte auch dann noch verfolgen können, wenn die Kamera weit herausgezoomt ist. Am Anfang schaut der Spieler sich vielleicht noch all die kleinen Grafikdetails an, doch später erlebt er **Anno** hauptsächlich aus der Distanz."
PC Games: Nachdem es hieß, dass **Anno 2070** einsteigerfreundlicher wird, schlugen Spieler Alarm, denen der Vorgänger zu leicht war. Deine Reaktion?
Filipovic: „In **Anno 1404** war die KI zu leicht zu schlagen. Dem schaffen wir Abhilfe, indem wir den Spieler die Stärke jedes Gegners individuell einstellen lassen. Darüber hinaus kann der Spieler auch das Setting der Inselwelt beliebig verändern. Wer eine Herausforderung sucht, der gestaltet seine Insel eben unfruchtbar und mit wenigen Ressourcen. In einem solchen Szenario gibt es keinen friedlichen Aufbau, da gilt es, aus den wenigen Rohstoffen alles herauszuholen, möglichst schnell Land zu erobern und sich schon früh zu verteidigen. Demgegenüber kann der typische **Anno**-Spieler aber in den Spieleinstellungen eben auch die Voraussetzungen für einen gemächlichen und entsprechend umfangreichen Aufbau schaffen."
PC Games: Was habt ihr sonst noch geändert, um den Kampf gegen die NPCs spannender zu gestalten?
Filipovic: „KI-Spieler unterliegen nicht mehr den gleichen Regeln beim Basenbau wie der menschliche Spieler. Alle komplexen Strategiespiele haben dasselbe Problem: Die KI verhält sich immer gleich, agiert dumm und nutzt das Terrain nicht richtig aus. In **Anno 2070** verhalten sich die PC-gesteuerten Mitspieler deshalb anders. Sie erfüllen ihre Rolle als Handelspartner oder Kriegsgegner und besitzen dafür exklusive Gebäude sowie Siedlungsstrukturen, die speziell diesem Zweck dienen. Sie werden ihre Siedlung deshalb nicht nach demselben Prinzip aufbauen wie der menschliche Spieler. "

Weile keine neuen Inseln zu kolonisieren oder schalten zusätzliche Waren im Angebot der Händler frei.

Die erwähnten vier Diplomatieoptionen bekommen Sie allerdings nur angezeigt, wenn Sie mit der Konkurrenz in Frieden leben. Rutscht Ihr Ansehen ins Negative, weil Sie etwa mehrmals Inseln oder Unterwasserplateaus kolonisiert haben, auf die zuvor ein NPC ein Auge geworfen hat, bekommen Sie die Kriegserklärung des genarrten Gegenspielers serviert. Allerdings passiert das nicht unvermittelt; **Anno 2070** weist sie bei gefährlich niedrigem Ansehen auf den Missstand hin, damit Sie ausreichend Zeit zum Gegensteuern haben.

Unvermeidlich ist der Kriegszustand dagegen, wenn in der Runde der KI-Mitspieler die Namen Hector oder Keto auftauchen: Hector ist ein Pirat und hat es als solcher auf Ihre Handelsschiffe abgesehen. Anders als in den Vorgängern versenkt er die kostspieligen Fregatten aber nicht einfach, sondern plündert nur deren Laderäume. Seine Operationsbasis, das halb im Meer versunkene Empire State Building, hat er mit rostigen, aber voll einsatzfähigen Geschütztürmen gesichert. In der Bucht davor dümpelt das Ergebnis seiner Kaperfahrten: Dutzende eroberte Schiffe, die Hector Ihnen zum Kauf anbietet. Zuvor müssen Sie sich jedoch mit ihm gut stellen, indem Sie seine Schutzgeldforderungen erfüllen oder mit anderen NPCs Krieg anzetteln; solche Kampfeslust toleriert der Korsar.

Von derartigen Militäraktionen ist auch die erwähnte Keto beeindruckt. Sie ist eine Kopfgeldjägerin und speziell für jene Spieler entworfen, die in **Anno** gerne ausgiebig von den militärischen Optionen Gebrauch machen. Und das ist im Umgang mit ihr ein Muss, denn die kriegerische Dame fällt nach Ende eines bei Spielstart einsetzenden Countdowns mit ihrem gewaltigen Schlachtkreuzer erbarmungslos über Ihre Inseln her. Dabei produziert Keto ohne Unterlass besonders schlagkräftige Angriffsboote und Flugzeuge. Haben Sie die Kopfgeldjägerin nach hartem Kampf geschlagen, plündern Sie Ketos Schiff und finden darin Prototypen, mit denen Sie Zugriff auf fortschrittliche Technologien haben. Außerdem dürfen Sie künftig Ketos Spezialeinheiten bauen.

Wer lieber ungestört siedelt, schaltet Keto beim Start einer Endlospartie oder eines Multiplayer-Gefechts ab, genauso wie die optionalen Atomraketen. Im Mehrspielermodus ist es sogar möglich, mit einer großzügigen Spende über das Diploma-


EINZIGARTIG | Den Hafenanlagen und Gebäuden der NPCs verpasst Related Designs ein individuelles Aussehen.


DAS BOOT² | Auch unter Wasser tobt der Krieg mit U-Booten und Torpedowerfern.

GEFECHTE IN ZEITLUPE | Die Schlachten laufen bedächtiger ab als in einem Echtzeit-Strategiespiel.

tiemenü aggressiven Widersachern einen Waffenstillstand aufzuzwingen. Überhaupt bietet **Anno 2070** etliche Möglichkeiten, Ihr ganz eigenes Spielerlebnis zu gestalten. Sogar die Aggressivität jedes einzelnen NPCs lässt sich neuerdings in drei Stufen regeln (siehe Interview).

Die Präsentation neigt sich dem Ende zu, das große Stühlerücken setzt ein. Doch wir schlagen unser Notizbuch noch einmal auf und löchern die Blue-Byte-Mitarbeiter mit Detailfragen: Gibt es Wettereffekte? Ja, Regen. Fahren Schiffe immer noch bei Massenschlachten ineinander? Ja, ansonsten würden sich die Pötte auf den Handelsrouten gegenseitig behindern. Welche Extras gibt es, mit denen wir unsere Schiffe verbessern können? Neben den erwähnten Sprengladungen nennt Blue Byte unter anderem die weiße Flagge aus den Vorgängern, die im gehissten Zustand feindliche Truppen dazu bringt, das Feuer einzustellen. Außerdem gibt es mobile Versionen der Eco-Energieschilde (auch für Tycoons!), welche die Hüllen von Flugzeugen und Booten verstärken. Um gegnerische Schiffe zu übernehmen, bedarf es eines Enter-Items.

Und weiter im Text: Gibt es noch Feuerwehrmänner, die Brände löschen? Nein, die wurden durch fliegende Drohnen ersetzt. Was für Missionstypen bietet **Anno 2070**? Spieler sammeln Kisten ein, klappern Kontore ab, produzieren bestimmte Waren in einer vorgegebenen Zeit, weichen Sensordrohnen aus, ohne entdeckt zu werden, oder suchen nach einer bestimmten Person in ihrer Siedlung. Diese Wimmelbild-Aufträge hat Related Designs optimiert; sie treten seltener auf als in **Anno 1404** und die Pixelmännchen sind leichter zu finden. Außerdem existieren Schiffswettrennen, die besonders im Mehrspielermodus für Kurzweil sorgen sollen, und Aufträge, bei denen Sie, ausgestattet mit einem U-Boot und einem kleinen Suchscheinwerfer den Ozean nach einem Gegenstand durchstöbern. Natürlich existieren auch wieder Kampfeinsätze, in denen Sie Blockaden durchbrechen oder Gegnerschiffe ausschalten.

Zuletzt fragen wir noch, ob **Anno 2070** Ubisofts umstrittenen Kopierschutz und den dazugehörigen Game Launcher benutzt, der eine aktive Internetverbindung zum Spielen voraussetzt. Doch dazu heißt es nur „Kein Kommentar". Wir nehmen unseren Gesprächspartnern das nicht übel – unsere Nachbarn hätten wir nach so vielen neugierigen Fragen schon längst in die Steinzeit zurückgebombt. ❑



HÄUSCHEN IM GRÜNEN | Die Siedlungen der tollpatschigen Tilda Jorgensen fallen beschaulich aus.

„Militär oder Aufbau? Spielen Sie doch, wie sie wollen!"

Peter Bathge



Mittlerweile habe ich mir **Anno 2070** für drei aufeinanderfolgende Ausgaben angeschaut und jedes Mal war ich am Ende des Entwicklerbesuchs noch überzeugter von dem, was Related Designs mit dem fünften Teil für die Serie plant. Auf die Landeinheiten verzichte ich gerne, wenn ich dafür in der Luft, auf dem Wasser und am Meeresgrund Krieg führen darf. Und falls ich dann doch mal keine Lust darauf habe, mit dicken Viper-Schlachtkreuzern den feindlichen Hafen anzugreifen oder die Widersacher per Atomsprengkopf von der Landkarte zu fegen, hole ich mir eben solche KI-Gegner ins Boot, die wie ich lieber friedlich siedeln als militärisch aufrüsten.

GENRE: Aufbau-Strategie
PUBLISHER: Ubisoft
ENTWICKLER: Related Designs
TERMIN: 17. November 2011

EINDRUCK **ÜBERRAGEND**



End of Nations

Von: Viktor Eippert

Packende Echtzeit-Strategie, gepaart mit einer persistenten Spielwelt? Klasse Idee!

Die Pläne für das neueste Projekt der Strategieexperten von Petroglyph (**Universe at War**) wirken so schillernd und dekadent wie die Stadt, in der das Studio seinen Sitz hat: Las Vegas. **End of Nations** will die actionreichen Schlachten eines **Dawn of War 2** mit der gigantischen und sich ständig ändernden Spielwelt von Online-Rollenspielen verbinden. Tausende Spieler sollen gleichzeitig einen weltumfassenden Krieg ausfechten, ergänzt durch soziale Elemente wie Gilden, Freundeslisten und ein Handelssystem. Auf der Gamescom sprachen wir mit Chef-Entwickler und Petroglyph-Gründungsmitglied Michael „Mike" Legg über das ambitionierte Konzept. Legg hat sein Handwerk wie viele seiner Kollegen noch bei Westwood Studios gelernt, den Erfindern von **Command & Conquer** – wer, wenn nicht er, weiß, was im Strategie-Genre funktioniert?

Die zahlreichen Spieler von End of Nations beharken sich in PvP-Kämpfen auf teils sehr großen, aber in sich geschlossenen Schlachtfeldern mit bis zu 51 anderen Teilnehmern. Oder sie treten auf kleine Teams verteilt gemeinsam in der kooperativen Kampagne gegen die KI an. Dabei ist die Welt von **End of Nations** in Kampfterritorien wie Westeuropa oder Indien unterteilt, die einzelne Maps darstellen. In welchem Gebiet momentan Kämpfe toben, wo neue Koop-Missionen zur Wahl stehen und ob einer unserer Freunde an einer Schlacht teilnimmt, sehen wir auf der Weltkarte im sogenannten War Room (siehe Kasten auf der nächsten Seite). Der War Room stellt unsere Kommandozentrale dar, in die wir zwischen den Schlachten zurückkehren. Ebenfalls auf der Karte zu erkennen sind die Eigentümer einer Zone. Am Anfang untersteht der Großteil der Erde dem von der KI befehligten repressiven Bündnis der Nationen. Die beiden von den Spielern zu steuernden Rebellengruppen (Freiheitsfront und Schattenrebellen) müssen nach und nach dem Bündnis, vor allem aber einander Gebiete abluchsen. Gewinnt eines der Teams oft genug auf einer Map,



HERRSCHAFTSGEBIETE
Die Farbcodes geben an, welcher Fraktion eine Zone jeweils gehört. Die Freiheitsfront erstrahlt in Gelb, die Schattenrebellen sind grün. Die in Rot getauchten Areale stehen für das Bündnis der Nationen.

PVP-SCHLACHTEN
Die Spieler-gegen-Spieler-Gefechte bilden den Kern der persistenten Spielwelt von **End of Nations**, die wir durch Sieg und Niederlage in den Matches beeinflussen. Hier kämpfen wir also für das große Teamziel unserer Fraktion: die Vorherrschaft über die gesamte Welt!

KOOP-MISSIONEN
Das blaue Panzer-Symbol weist auf verfügbare Koop-Missionen hin. Hier schließen wir uns mit anderen Spielern zusammen und nehmen es mit der KI-Fraktion Bündnis der Nationen auf. Zu den Höhepunkten zählen dabei Kämpfe gegen solche gigantischen Bossgegner.

erobert dessen Fraktion den zugehörigen Sektor. Im Optimalfall, so die Entwickler, finden ständig überall Kämpfe auf der gesamten Karte statt, in die sich Spieler dynamisch ein- und ausklinken. Anders als etwa in **Starcraft 2** laufen Matches nämlich weiter, unabhängig davon, ob die maximale Spieleranzahl erreicht ist. Damit auf Dauer keine Partei zu mächtig wird, hält Petroglyph den PvP-Modus saisonal ab. Wenn entweder die Freiheitsfront oder die Schattenrebellen alle Gebiete auf der Karte erobern beziehungsweise nach drei Monaten kein Sieger feststeht, dann endet die Saison und wird neu gestartet.

Zugunsten schneller Action verzichtet Petroglyph auf Basenbau. Stattdessen stellen wir uns im Waffenarsenal (vom War Room aus zugänglich) ein Squad zusammen, das per Fallschirm über dem Schlachtfeld abgeworfen wird. Bei der Zusammensetzung unserer Einsatztruppe ist taktisches Fingerspitzengefühl gefragt. Die Einheitengattungen funktionieren nach dem Stein-Schere-Papier-Prinzip: Kaum gepanzerte Geländebuggys stinken gegen Panzer ab, welche von Kampfhelikoptern ausgebootet werden, die sich wiederum vor Raketeninfanteristen in Acht nehmen sollten. Jede Einheit kostet zwischen einem und vier Tech-Slots. Diese bestimmen die Größe Ihrer Einsatztruppe. Mächtige Titan-Panzer belegen vier Plätze, während schwache Einheiten wie Buggys und Infanteristen nur einen Slot fordern. Steht unsere Auswahl fest, erobern wir wie in **Dawn of War 2** Kontrollpunkte, die uns und unseren Verbündeten entweder regelmäßig Geld aufs Konto spülen oder bestimmte Vorteile verschaffen. Dadurch entbrennen hitzige Scharmützel um diese Stellen, Einheiten segnen oft das Zeitliche und die Front verschiebt sich ständig. An manche Kontrollpunkte sind Landezonen angehängt, über die wir zerstörte Truppen gegen Geld neu anfordern. Um möglichst mobil zu bleiben, spielt die Kontrolle eines vorgelagerten Landepunkts eine wichtige Rolle. Zur Verteidigung dieser Landezonen oder anderer

VIEL LOS | Die Matches unterstützen bis zu sagenhafte 52 Spieler. Spannende Massenschlachten sind programmiert!



OBENAUF | Wenn unsere Einheiten von einer erhöhten Position aus feuern, sind sie gegenüber tiefer liegenden Zielen im Vorteil.



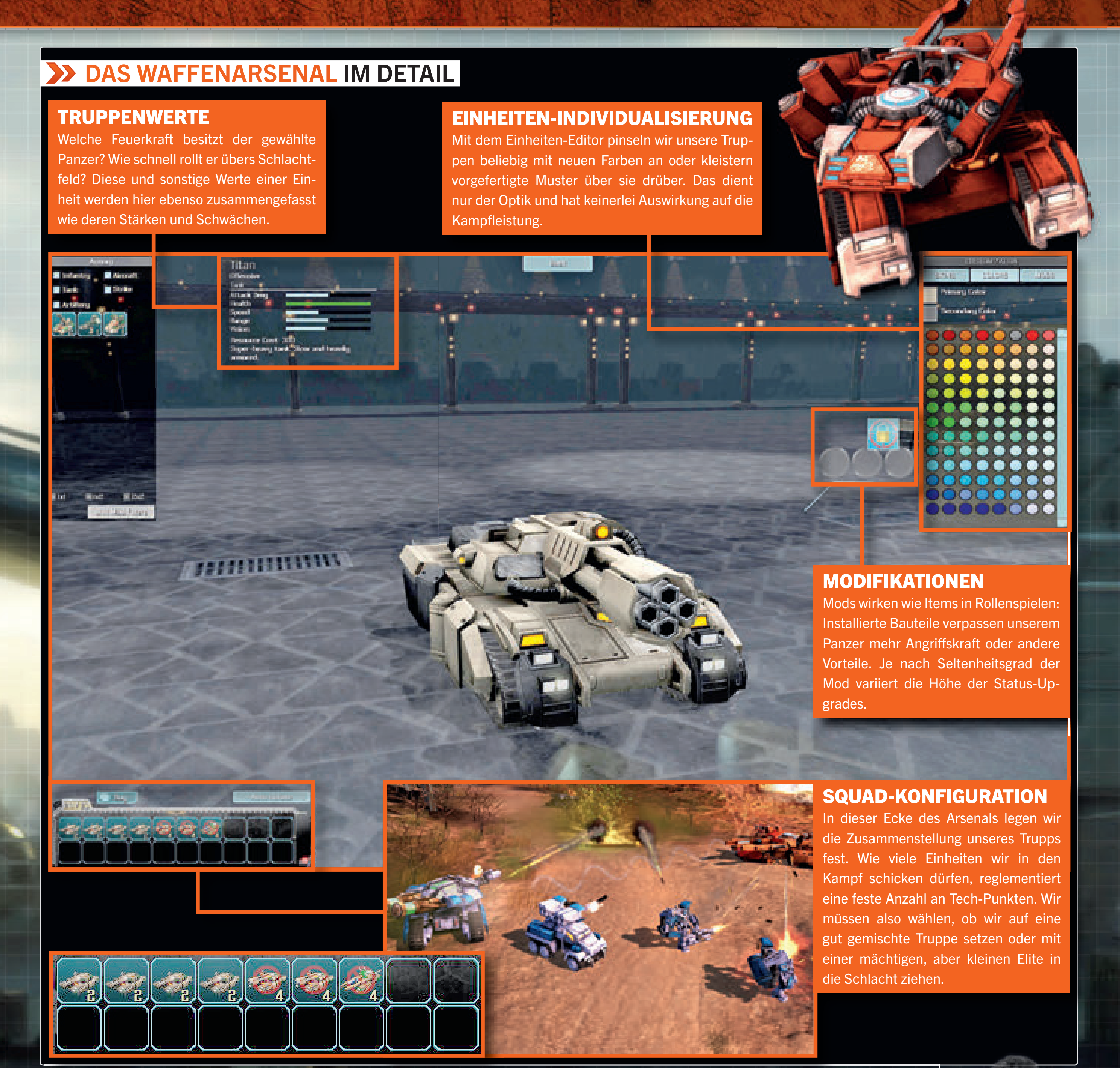
TECHNOKRATEN | Die Fraktion der Schattenrebellen nutzt vornehmlich hoch entwickelte Ausrüstung wie Gauss-Kanonen oder Tarnmodule.

strategisch wichtiger Areale fordern Sie Abwehrtürme an und werfen sie in Sichtweite eigener oder verbündeter Einheiten ab. Jedenfalls sofern Sie die entsprechende Technologie im Fähigkeitsbaum Ihres Kommandeurs freigeschaltet haben.

Besiegte Einheiten, erledigte Quests und gewonnene PvP-Matches bescheren uns nämlich Erfahrungspunkte, die wir in die Entwicklung besserer Einheiten und Fertigkeiten investieren. Die Technologiebäume umfassen etwa je 20 aktive sowie passive Talente und ermöglichen verschiedene Spielstile. Welche Skills zur Wahl stehen, hängt vom zu Spielbeginn gewählten Kommandanten ab. Zum Release von **End of Nations** gibt es davon zwei für jede Fraktion, eine offensive und eine defensive Klasse: Spartaner und Patriot für die Freiheitsfront, Phantom und Geist für die Schattenrebellen. Noch mehr taktische Vielfalt versprechen Mods, die wir von Gegnern erbeuten oder als Belohnung für erfüllte Quests und gewonnene Partien erhalten. Mods sind Bauteile, mit denen wir unsere Mannen im Waffenarsenal ausstatten und ihnen so bessere Kampfwerte verpassen (siehe Kasten auf der nächsten Seite). Ähnlich wie magische Gegenstände in Rollenspielen liegen die Mods in unterschiedlichen Gütestufen vor. Auf dem Schwarzmarkt bieten Sie nicht benötigte Bauteile anderen Spielern an oder verkaufen sie gegen Spielwährung.

Moment, Spielwährung? Ganz recht: **End of Nations** wird durch ein Free2Play-Modell finanziert; neben den Ingame-Moneten tauschen Sie auf Wunsch auch echte Euro im Shop ein. Mike Legg betont allerdings, aus **End of Nations** kein „Pay2Win"-Spiel machen zu wollen; Spieler müssen kein Geld ausgeben, um konkurrenzfähig zu bleiben. „Bei den käuflichen Inhalten handelt es sich ausschließlich um kosmetische Gegenstände. Es gibt zum Beispiel verschiedene Skins, mit denen die Spieler ihre Armeen oder Kommandeure anpassen. Zahlende Spieler sollen keinen Vorteil gegenüber nicht zahlenden Spielern

DAS WAFFENARSENAL IM DETAIL



TRUPPENWERTE

Welche Feuerkraft besitzt der gewählte Panzer? Wie schnell rollt er übers Schlachtfeld? Diese und sonstige Werte einer Einheit werden hier ebenso zusammengefasst wie deren Stärken und Schwächen.

EINHEITEN-INDIVIDUALISIERUNG

Mit dem Einheiten-Editor pinseln wir unsere Truppen beliebig mit neuen Farben an oder kleistern vorgefertigte Muster über sie drüber. Das dient nur der Optik und hat keinerlei Auswirkung auf die Kampfleistung.

MODIFIKATIONEN

Mods wirken wie Items in Rollenspielen: Installierte Bauteile verpassen unserem Panzer mehr Angriffskraft oder andere Vorteile. Je nach Seltenheitsgrad der Mod variiert die Höhe der Status-Upgrades.

SQUAD-KONFIGURATION

In dieser Ecke des Arsenals legen wir die Zusammenstellung unseres Trupps fest. Wie viele Einheiten wir in den Kampf schicken dürfen, reglementiert eine feste Anzahl an Tech-Punkten. Wir müssen also wählen, ob wir auf eine gut gemischte Truppe setzen oder mit einer mächtigen, aber kleinen Elite in die Schlacht ziehen.

erhalten.“ Außerdem fügt er hinzu: „Jeder nicht zahlende Spieler hat kompletten Zugriff auf die Story-Kampagne, den Koop-Modus sowie das PvP-System und kann bis zum Maximallevel aufsteigen. Allerdings hat der zahlende Spieler die Möglichkeit, Erfahrungs-Booster zu erstehen, mit denen er schneller aufsteigt.“ Auf unsere Frage, ob neue Inhalte nach dem Release nachgereicht werden, antwortete Mike: „Die Levelgrenzen werden erhöht und wir werden mehr Karten ins Spiel integrieren. Außerdem wird es weitere Missionen, Kampfschauplätze, Einheiten, Kommandeure und Gebäude sowie Superwaffen geben. [..] Wir möchten, dass so viele Leute wie möglich unser Spiel spielen, und wir wollen einfach immer weitermachen und mehr Inhalte ins Spiel integrieren. Und diese zukünftigen Inhalte möchten wir kostenlos anbieten.“ Ob das genug Spieler von **End of Nations** überzeugt, um Petroglyphs Traum von einer niemals endenden Strategie-Schlacht im Internet zu verwirklichen? 2012 wissen wir mehr. ❑

„Die Beta kann für mich gar nicht schnell genug kommen!“

Viktor Eippert

Nun ist es also entschieden: **End of Nations** wird Free2Play. Als ich die Ankündigung hörte, war ich hin- und hergerissen. Nach meiner durchwachsenen Erfahrung mit **Age of Empires Online** hatte ich zunächst Sorge, das Bezahlmodell könnte das interessante Konzept von **End of Nations** gefährden. Doch welche andere Wahl hatten die Entwickler? Monatliche Gebühren würden viele Spieler abschrecken. Und wenn **End of Nations** auf eines ausgelegt ist, dann ja wohl auf eine große Masse an Spielern, die alle gleichzeitig um die Weltherrschaft streiten. Während des Gesprächs mit den Entwicklern auf der Gamescom kam dann die Erleichterung: keine inhaltlichen Eingriffe durch das Bezahlmodell!

GENRE: Echtzeit-Strategie
PUBLISHER: Trion Worlds
ENTWICKLER: Petroglyph
TERMIN: 2012

EINDRUCK **SEHR GUT**

WISSEN IST MACHT | Sehr gute Map-Kenntnisse ermöglichen hinterhältiges Auflauern – oft der Schlüssel zum Erfolg!

Counter-Strike: Global Offensive

Von: Heinrich Lenhardt

Im Kern bleibt alles beim Alten, das Drumherum poliert Valve gehörig auf!

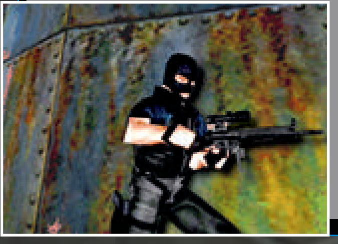
Den Shooter **Counter-Strike** zu modernisieren ist eine der heikelsten Restaurierungsaufgaben seit der Sixtinischen Kapelle. Denn der ist nach Spiele-Maßstäben nicht nur museumsreif (Debüt vor zwölf Jahren als **Half-Life**-Modifikation), sondern verfügt auch über eine ebenso traditionsbewusste wie leidenschaftliche Fan-Basis, die Eingriffe ins charakteristische Spielgefühl als Sakrileg empfindet. Ido Magal, seit zehn Jahren Mitarbeiter von Valve und Projektleiter von **Counter-Strike: Global Offensive**, ist sich der Verantwortung seines Amtes bewusst. „Das Gameplay ist exzellent, da machen wir nicht dran rum", stellt er angesichts der Anspiel-Premiere der neuen Version klar, die irgendwo zwischen Update und Fortsetzung anzusiedeln ist.

Counter-Strike bleibt Counter-Strike: Zwei Teams stehen sich in wenigen Minuten währenden Baller-Runden gegenüber. Wer stirbt, bleibt liegen – unrealistisches Respawnen gibt es nicht. Das Tempo ist höher und die Kugelverträglichkeit geringer als in anderen Ego- oder Mehrspieler-Shootern. Typische **CS**-Adjektive: straff, intensiv, dynamisch, schnell. „Leistungsorientiert" passt auch ins Vokabular, denn hier entscheidet das Können der Spieler. Moderne Torheiten wie Fahrzeuge, Deckungssysteme oder automatische Lebensenergie-Regenerierung haben da nichts verloren.

Aber was soll dann bitte der „Casual-Modus", in dem wir die Neuauflage der klassischen Dust-Map erleben? Das von uns Spielern ungeliebte „C"-Wort verbindet man doch eher mit Facebook-Anfragen zum Tomatendüngen in niedlichen Landwirtschaftssimulationen. Was „Casual" im **Counter-Strike**-Kontext bedeutet, konnten wir am Valve-Stand auf der PAX-Messe in Seattle erstmals ausprobieren. Das Spielgefühl selbst bleibt unangetastet, die Unterschiede sind subtil. So

COUNTER-STRIKE: EINE ERFOLGSGESCHICHTE

19.06.1999 Die **Counter-Strike** Beta 1.0 erscheint als Modifikation für das 1998 veröffentlichte **Half-Life 1**. Sie verfügte über nur vier Maps, darunter cs_mansion und cs_siege, und eine geringe Waffenauswahl. Entwickelt wurde die Mod von den Studenten Jeff Cliffe alias „cliffe" und Minh „Gooseman" Le.



05.11.1999 Mit der Beta 4.0 wird das Bombenszenario eingeführt. In diesem Spielmodus mussten erstmals die Terroristen angreifen und die Counter-Terroristen verteidigen. Diese Version brachte außerdem die Maps de_dust und die besonders für Clanwars geeignete de_nuke mit.



23.12.1999 Die Beta 5.0 bringt ein runderneuertes HUD, Verfolgerkameras und Nachladegeräusche ins Spiel. Valve, beeindruckt von **Counter-Strike**s Erfolg, engagiert die Spieleschmiede Barking Dog, um den Entwicklern unter die Arme zu greifen. Dieses Team steuert außerdem die Karten cs_backalley und den bis heute fast unverändert gebliebenen und sehr erfolgreichen Schauplatz de_train zum Spiel bei.



WIEDERSEHEN MACHT FREUDE

Alte Bekannte treffen – das hat in Counter-Strike: Global Offensive eine doppelte Bedeutung!

Bei all den neuen Modi, Karten und Waffen geben Sie Ihren **Counter-Strike**-Kollegen auch mit altbekannten Schießprügeln auf beliebten Karten der Vorgänger Saures. So feiern die AK-47, das M4A1 sowie die von Snipern geliebte, von allen anderen gehasste AWP-Knarre ein Comeback. Des Weiteren tummeln Sie sich auf sieben Karten aus **Counter-Strike: Source** und **Counter-Strike 1.6**: de_dust, de_dust2, de_nuke, de_aztec, de_inferno, cs_italy und cs_office.





STAUB ZU STAUB | Fragt man einen **CS**ler nach seiner Lieblingskarte, ist die Chance hoch, dass er mit „de_dust" antwortet.



OHNE GEWEHR | Die AWP ist seit jeher eine der berüchtigtsten Waffen im Spiel – auf einigen Servern ist sie sogar verboten!

Karte: de_dust

Ja, grafisch hat sich hier eine Menge getan (siehe Bild links). Davon abgesehen bleibt das Spielgefühl auf de_dust jedoch dasselbe wie eh und je. Lediglich einige beliebte Scharfschützen-Positionen wurden dahingehend entschärft, dass Ihre potenziellen Opfer ein paar neue und somit auch mehr Deckungsmöglichkeiten haben.

Karte: de_aztec

Auch de_aztec kehrt in **CS: GO** zurück. Die Änderungen hier betreffen vor allem die Terroristen-Fraktion. Neben neuen Deckungsmöglichkeiten wurden auch die Wege zu den Bombenplätzen verkürzt.

Waffe: AWP

Mit diesem König der Scharfschützengewehre verbindet die **CS**-Community eine wahre Hassliebe. Schließlich kann es durch Wände schießen und tötet Ihre Spielfigur oft schon mit einem Schuss – nur logisch, dass Valve die Waffe auch in **CS: GO** einbaut.

Waffe: M4A1

Das beliebteste Gewehr aufseiten der Counter-Terroristen ist natürlich auch wieder mit von der Partie. Ob mit oder ohne Schalldämpfer: Die Balance aus Durchschlagskraft, Feuerrate und Genauigkeit ist einfach unschlagbar.

Waffe: AK-47

Ein wenig einfach hat es sich Valve damals ja schon gemacht, schließlich ist die AK-47 (mitunter auch Kalaschnikow genannt) die Klischee-Waffe schlechthin, wenn es um bewaffnete Terroristen geht. Das tat der Beliebtheit der Waffe jedoch keinen Abbruch.

erlauben offene Chat-Kanäle teamübergreifende Schwätzchen. „Es gibt Leute, für die **Counter-Strike** eher ein soziales Treffen ist. Freunde verabreden sich im Spiel, quatschen über alles Mögliche und spielen eher nebenbei. Wer gewinnt, ist nicht so wichtig, Hauptsache, man hat Spaß", erklärt Magal.

Damit die Freundschaften nicht am Streit darüber zerbrechen, wer wie viel Kohle aus der Knarren-Kaffeekasse klauben darf, werden die Konten beider Teams zu Beginn jeder Casual-Runde neu aufgefüllt. Und da die Waffenauswahl schnell gehen muss und recht komplex ist (neben Haupt- und Sekundärknarre wählen Sie diverse Ausrüstungsgegenstände zu Beginn jeder Partie), gibt es ein halbes Dutzend vorkonfigurierte Waffensets. Valve experimentiert auch damit, im Casual-Modus Friendly Fire auszuschalten und alle Spieler mit der Kevlar-Schutzkleidung auszustatten, die den erlittenen Schaden reduziert. Wird **Counter-Strike** damit zu einem Massenspiel, das man ruhigen Gewissens seiner Oma empfehlen würde? Keinesfalls, denn der Kern des Online-Shooters ist unverändert hardcore. Und für Puristen und aktive eSport-Teilnehmer wird es den Competitive-Modus geben, bei dem der Einsatz knapper Finanzmittel für den Waffenkauf wie gehabt eine große Rolle spielt.

Enorm wichtig, um Global Offensive für Normalspieler attraktiv zu machen, ist der geplante Matchmaking-Service. Denn bisher läuft der Einstieg etwa so ab: „Du öffnest den Server-Browser, siehst diese lange Liste und hast keine Ahnung, worauf du dich einlässt", fasst Ido Magal treffend zusammen. Private Server können Sie auch mit der neuen Version betreiben, aber zusätzlich bietet Valve offizielle Spielwiesen für 5-gegen-5-Partien an. Hier erzielte Resultate und Statistiken werden beim neuen Matchmaking berücksichtigt, welches Spieler gleichen Niveaus zusammenpackt (im Casual-Modus haben Partien, an denen Freunde beteiligt sind, erhöhte Priorität).

Ganz neu ist auch „Cross Platform Play": **Global Offensive** er-

08.11.2000 **Counter-Strike** erscheint mit der Versionsnummer 1.0 und wird von Valve als Vollversion über Sierra Entertainment vertrieben. Der Erfolg und die wachsende Fan-Basis von **Counter-Strike** hatte Valve zuvor animiert, das komplette Entwicklerteam einzustellen. Als Plattform für Internet-Ballereien dient das World Opponent Network, kurz WON.



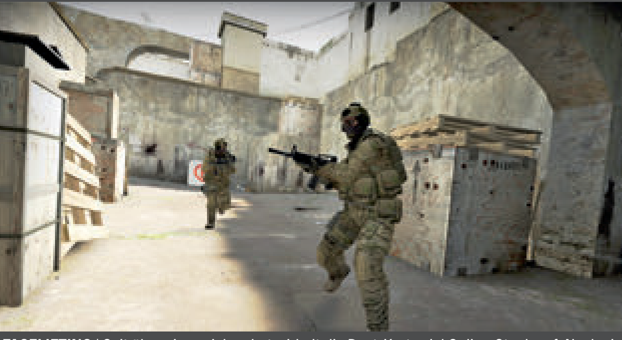
24.04.2002 Version 1.4 erscheint und wird testweise über Valves neu eingeführte Downloadplattform Steam angeboten. Valve spendiert seinem Mehrspieler-Shooter außerdem das Valve-Anti-Cheat-System (VAC), um der Flut von Moglern und Betrügern Herr zu werden. Neben vielen Bugfixes und Verbesserungen kommen die neuen Maps cs_havana und de_chateau hinzu.



15.10.2003 Mit der Versionsnummer 1.6 wird das letzte echte **Counter-Strike** auf Basis der **Half-Life**-Engine veröffentlicht. Alle folgenden Patches und Updates sind unter dem Dach der Version 1.6 vereint. Mit ihr verschwindet das WON aus **Counter-Strike** und der populäre Shooter ist nur noch über Valves Steam verfügbar.




TOT BEDEUTET TOT | Kugeln spucken am laufenden Band: Solche offenen Shootouts sehen schön aus, führen aber schnell zum Pixeltod ohne Chance auf Wiederbelebung.


FACELIFTING | Seit über einem Jahrzehnt wirbelt die Dust-Karte viel Online-Staub auf. Noch nie hat sie so gut ausgesehen wie in **Global Offensive**.


ONLINE-WAFFENSCHAU | Neben Messer und Pistole wählen Sie eine Sekundärwaffe wie Scharfschützengewehr, Schrotflinte oder MP.

scheint für PC, Mac, PlayStation 3 und Xbox 360. Und (fast) jeder darf mit jedem zusammen spielen (aus technischen Gründen könnten Xbox-User vom munteren Kreuz-und-quer-Geballer ausgeschlossen sein). Auf die Frage nach der Fairness zwischen Maus- und Controller-Spielern hat Valve gleich mehrere Antworten parat: Zum einen unterstützt **Global Offensive** bei der PlayStation-3-Version nicht nur Maus- und Keyboard-Zubehör, sondern auch den Bewegungssensor-Controller Move. Zum anderen werden solche Vor- oder Nachteile der Hardware in gewisser Weise durch das Matchmaking-System neutralisiert. Ein anschauliches Beispiel dafür liefert Ido Magal: „Wenn ein anderer Spieler mit dem Gamepad-Controller so gut ist wie du mit Maus und Tastatur, dann packen wir euch zusammen, denn ihr werdet beide Spaß und eine Herausforderung haben. Aber wenn du super mit Maus und Tastatur bist und dein Cousin ist schlecht im Umgang mit dem Gamepad, dann werdet ihr euch nie treffen, da wir die Spieler rein nach Skill und unabhängig vom Eingabegerät zusammenbringen."

Bei den Spielmodi ist die Rückkehr von Bombenlegung und Geiselbefreiung bestätigt. Zusätzliche neue Varianten befinden sich in Arbeit, Anzahl und Inhalte möchte Valve aber noch unter Verschluss halten. Neben acht neuen Szenarien erwarten uns sieben überarbeitete Maps von **Counter-Strike: Source**, deren Design teilweise leicht geändert wird, um zum Beispiel durch neue Zugänge die Balance zu verbessern. Bei der Gelegenheit gibt's auch eine grafische Generalüberholung mit erhöhten Spielwelt-Details und neuen Charaktermodellen, auch wenn unter der Haube immer noch die Source-Engine tuckert. In **Team Fortress 2**-Manier bekommt man mit einer kurzen Nahaufnahme auf die Nase gebunden, wer einen gerade erwischt hat. Aufgefallen ist uns auch, dass Icons am oberen Bildrand über die Lebendigkeit der Spieler Auskunft geben, damit man nicht ständig per Tabulatortaste spicken muss.

Ausprobieren konnten wir auch einige neue Waffen. Diese sind wieder in vier Kategorien unterteilt, namentlich Pistolen, „Heavy" (Schrotflinte & Co.), Gewehre und Maschinenpistolen. Die wirklich coolen Neuerungen stecken in der Kategorie „Ausrüstung", wo man neben lieb gewonnenen Klassikern wie Blend- und Rauchgranaten jetzt auch Molotowcocktails findet. Wählen wir diese Waffe im Spiel, so hält unser Charakter Feuerzeug und Flasche in seinen Händen; die Buddel wird beim Einsatz geworfen wie eine Granate. Der Aufprall entfacht eine Flammenwand, die einige Sekunden lang vor sich hinknistert und damit wichtige Positionen sichert, denn wer durchs Feuer geht, nimmt dabei kräftig Schaden. Defensiv-Utensilien gab's bei **Counter-Strike** bislang nicht, aber dieser Wurfbrandsatz erlaubt neue Spieltaktiken. Fies ist auch die Ablenkungsgranate, die nichts anderes macht, als das „Ratatatata!" eines Schusswechsels zu simulieren. Diese Art der Ru-

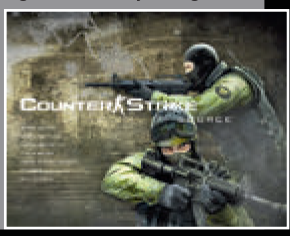
05.12.2003 **Counter-Strike** erscheint als Portierung für die Xbox-Konsole und kostet dort etwa 60 Euro. Allerdings kann sich der Titel aufgrund der ungenauen Steuerung mit dem Gamepad und dem kostenpflichtigen Spielen im Xbox-Live-Netzwerk nicht durchsetzen. Im selben Jahr erscheint **Counter-Strike: Neo** in Japan als stark veränderte **CS**-Fassung für Spielhallen-Automaten.



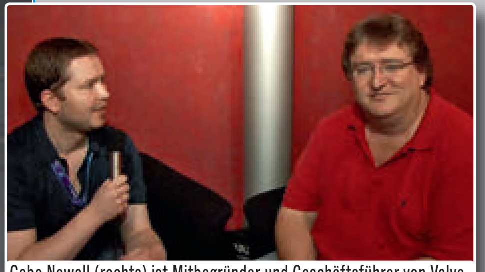
23.04.2004 Das schon lange geplante **Counter-Strike: Condition Zero** erscheint. An dem **Counter-Strike**-Nachfolger wurde erst von Rogue Entertainment, anschließend von Gearbox, danach von Turtle Rock Studios und schließlich von Ritual Entertainment herumgewerkelt. Heraus kam ein zum Zeitpunkt veraltetes, im Vergleich zu Version 1.6 grafisch verbessertes **Counter-Strike**, welches mit seinem Singleplayer-Fokus punkten sollte, bei den Spielern aber durchfiel.



18.08.2004 Die Beta-Phase für **Counter-Strike: Source** beginnt – und endet später mit dem Erscheinen der Vollversion in Verbindung mit **Half-Life 2** am 07.11.2004. Diese Version basiert auf der Valve-eigenen Source-Engine und erfährt durch die Verwendung der Havok-Physik-Engine und High Dynamic Range Rendering eine grafische Revolution. Wegen der hohen Hardware-Anforderungen und dem veränderten Gameplay bleiben die Fans aber skeptisch.



„Wir frischen alles ordentlich auf!“


Gabe Newell (rechts) ist Mitbegründer und Geschäftsführer von Valve.

PC GAMES: Ihr nennt euer neues Spiel nicht Counter-Strike 2, 3 oder 4. Warum nicht?
NEWELL: Weil es kein **Counter-Strike 2** ist. **Dota 2** beispielsweise ist ein echter Nachfolger, ein großer Schritt vorwärts. Für **CS:GO** haben wir zwei Ziele: den PC-Spielern, egal ob **Counter-Strike 1.6** oder **Counter-Strike: Source**, ein riesiges Update zu liefern und endlich ein richtiges **Counter-Strike** für die Nextgen-Konsolen zu machen. Ein **Counter-Strike 2** müsste da aber noch viel mehr mit sich bringen, damit es sich diesen Namen wirklich verdient. **CS: GO** ist großartig, aber es ist kein **CS 2**.

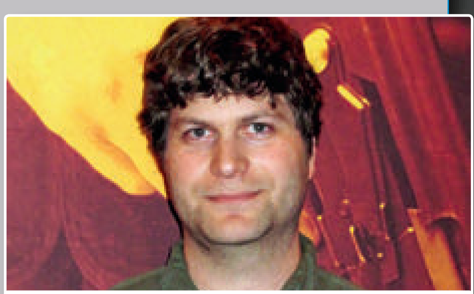
PC GAMES: Mit welchen Verbesserungen können wir auf dem PC dabei genau rechnen?
NEWELL: Es ist in etwa vergleichbar mit dem Sprung von **Counter-Strike 1.6** auf **Source**: viele Karten, alles wurde verbessert, wir bringen das Spiel, vor allem in Hinsicht auf die Engine und Grafik, ins Hier und Jetzt, wir packen einige der Features aus **Team Fortress 2** obendrauf, einiges aus **Dota 2** und mischen das alles zum **Counter-Strike**-Grundgerüst. Wir frischen also alles ordentlich auf!

PC GAMES: Da ihr ja auch für Xbox und Playstation entwickelt: Müsst ihr das Spiel zugänglicher machen?
NEWELL: Niemand mag ein Spiel mit Kompromissen oder gar eine abgespeckte Mehrspieler-Erfahrung. Das wäre also keine gute Herangehensweise. Die Leute wollen das echte Spiel, keine herunterskalierte Version.

PC GAMES: Keine Angst vor der neuen Online-Konkurrenz von Modern Warfare oder Battlefield?
MAGAL: Auf dem PC ist **Counter-Strike** immer noch die Nummer 1 unter den Online-Shootern. Seit den **Half-Life**-Zeiten sind wir uns der Mitbewerber bewusst und die Konkurrenz war schon immer stark. Daher ist die Lage nicht viel anders als bei jeder anderen Veröffentlichung.

PC GAMES: Wie steht's um Clan- und Turniersupport?
MAGAL: Wir werden Steam-Gruppen so integrieren, dass sie als Clans genutzt werden können, du kannst also einen Clan mit einer bestimmten Steam-Gruppe verknüpfen. Wir haben noch keine konkreten Pläne für Turniere. Aber auch wenn es zur Veröffentlichung damit nichts wird, wollen wir im Laufe der Zeit den Usern verschiedene Gelegenheiten geben, sich miteinander zu messen.

PC GAMES: Auf welche der neuen Waffen sollten wir besonders achtgeben?
MAGAL: Am wichtigsten ist der Molotowcocktail, das ist eine Zugangsverweigerungswaffe, welche die Spielstrategie erheblich beeinflusst. Die Profis mochten diese Waffe sehr und diskutierten darüber, ob sie derzeit zu stark oder zu schwach ist. Ich denke, wir haben mit dem Molotowcocktail einen echten Bringer, er macht jede Menge Spaß und sieht klasse aus. Die Elektroschock-Knarre ist auch sehr interessant, eine „Hohes Risiko, hohe Belohnung“-Waffe, mit der man einen Gegner demütigt. Du kannst jemanden mit einem Schuss ausschalten, musst aber nah rankommen – und die Waffe kostet 1.000 Dollar.


Ido Magal ist Projektleiter von **Counter-Strike: GO** bei Valve.

hestörung dürfte manchen nervös wartenden Feind aus der Deckung locken. Fast schon ein Scherzartikel ist die „Zeus“-Elektroschock-Pistole (ebenfalls unter „Zubehör“ eingeordnet). Sie verfügt über einen einzigen Schuss und kann nur aus nächster Nähe eingesetzt werden, lässt aber dafür Opfer sofort aus den Stiefeln kippen.

Dass Counter-Strike: Global Offensive bei seinem öffentlichen Debüt auf der PAX-Messe nur auf der Xbox 360 spielbar war, liegt nicht daran, dass Valve uns Freunde gepflegter Maus-und-Tastatur-Schießereien nicht mehr lieb hat. Vielmehr müssen die Konsolen-Versionen wegen der langwierigen Genehmigungsprozesse von Sony und Microsoft früher fertig werden, also schraubt Valve zuallererst das User-Interface für diese Fassungen zusammen. Trotzdem soll genug Zeit bleiben, um Menüs und Anzeigen für den Rechner zu optimieren: „Die PC-Beta startet im Oktober dieses Jahres und wird für viel Feedback und noch mehr Änderungen sorgen“, verspricht Magal uns. Wir laden schon mal durch und freuen uns auf nähere Bekanntschaft mit Maps, Matchmaking und mysteriösen neuen Spielvarianten. ❑

„Immer noch gut in Schuss – ein zeitloser Klassiker eben!“

*Heinrich Lenhardt**



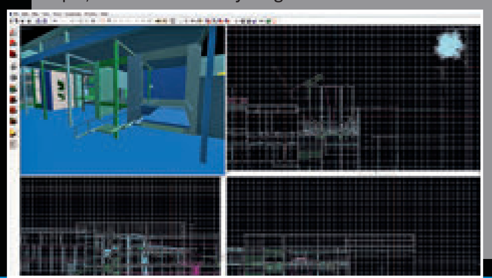
Wenn ich bei einer Spielfortsetzung zweimal hingucken muss, um Unterschiede zum Vorgänger zu registrieren, ist das in der Regel ein schlechtes Zeichen, nicht aber bei **Counter-Strike: GO**. Die Dynamik des Team-Schlagabtauschs zu verwässern, würde bedeuten, die immer noch große Community aufzusplitten. Valve setzt auf neue Features wie Matchmaking und Casual-Modus, um den Frustfaktor für Durchschnittsspieler zu senken. Beim ersten Antesten hatte ich unerwartet viel Spaß mit dem neuen alten Shooter, hoffe aber noch auf zusätzliche Spielvarianten, denn **Global Offensive** kann durchaus noch etwas mehr inhaltliche Frische vertragen.

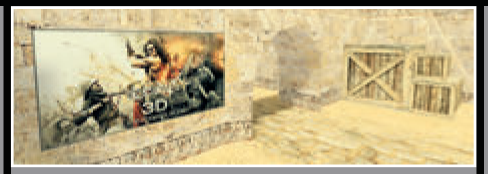
GENRE: Mehrspieler-Shooter
PUBLISHER: Valve
ENTWICKLER: Valve/Hidden Path Entertainment
TERMIN: 1. Quartal 2012

EINDRUCK **SEHR GUT**

*Heinrich Lenhardt ist freier Autor und arbeitet in Kanada.

05.11.2004 Das Software Development Kit (SDK) für **Counter-Strike: Source** wird veröffentlicht. Diese Entwicklungsumgebung sorgt stetig für neue und innovative „Custom Maps“, also von Community-Mitgliedern erstellte Karten.





06.03.2007 Es erscheint ein Update, das Werbebanner in **Counter-Strike 1.6** einführt. Das verärgert die Fangemeinde, weil dadurch bei vielen Spielern angeblich Performance-Probleme entstehen. Auch am 20.04.2010 erscheint ein für Furore sorgendes Update, das lautloses Springen und stilles Leitern-Klettern unmöglich macht. Nach sehr kurzer Zeit wird beides jedoch rückgängig gemacht.

12.08.2011 Valve kündigt den neuesten Vertreter des **Counter-Strike**-Franchises an. Der Titel **Counter-Strike: Global Offensive** soll Anfang 2012 erscheinen und für Valve vor allem den Weg zum Cross-Platform-Gaming ebnen.




VON DEN MACHERN
„BOMBASTISCH"
COMPUTER BILD SPIELE.DE
„BAHNBRECHEND"
EUROGAMER.DE
„BRILLIANT"
PCGAMES
© 2011 id Software LLC, a ZeniMax Media company. Bethesda, Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. RAGE, DOOM, QUAKE, id, id Software, id Tech and related logos are registered trademarks or trademarks of id Software LLC in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Microsoft, Windows, die Windows Vista "Start"-Schaltfläche, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE sowie die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft-Unternehmensgruppe.
'Games for Windows' und das Logo der Windows Vista "Start"-Schaltfläche werden im Rahmen der von Microsoft gewährten Lizenz verwendet. " ", "PLAYSTATION" and " " are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.



PROBEZOCKEN | An den **MW3**-Spielstationen bildeten sich im Lauf des Tages lange Warteschlangen.



KALORIENREICH | Bei „Burger Town“ gab es … nun ja … Burger.



SPASSVOGEL | Design-Director David Vonderhaar von Treyarch (links) alberte beim Panel über die Entstehung des **Black Ops**-Multiplayers munter herum.



GASTSTARS | Überall auf dem Gelände sah man Schauspieler, die als **CoD**-Charaktere verkleidet waren.

Call of Duty XP 2011

Von: Toni Opl

Activision lud zur ersten großen CoD-Messe – und die Fans pilgerten in Scharen nach Los Angeles.

Am 2. und 3. September 2011 fand in Los Angeles, Kalifornien, die erste Call of Duty XP statt. Das Kürzel „XP“ steht hierbei für „Experience“, zu Deutsch „Erfahrung“ oder „Erlebnis, was das Event wesentlich besser umschreibt als der trockene Begriff „Hausmesse“. Denn Activision bot den zum Teil sogar aus Europa angereisten Shooter-Fans ein in dieser Form nie dagewesenes Entertainment-Programm.

Stolze 150 US-Dollar kosteten die begehrten Tickets, die laut Activision auf 6.000 Stück limitiert waren. Im Preis enthalten war nicht nur der Zutritt zu allen Bereichen und Attraktionen der COD XP, sondern auch ein Gutschein für die Hardened Edition von **Modern Warfare 3**, die am 8. November 2011 in den Handel kommt. Eine Goodie-Bag mit Poster, T-Shirt, Nachos und Getränk gab's obendrein.

Lobend zu erwähnen ist außerdem die Tatsache, dass Activision sämtliche Einnahmen aus den Ticket-Verkäufen an die Call of Duty Endowment spendet. Diese karitative Einrichtung hilft Soldaten, nach ihrem Ausscheiden aus dem Militärdienst wieder im zivilen Leben Fuß zu fassen.

Im Mittelpunkt des Events stand natürlich **Modern Warfare 3**, das von den Besuchern erstmals angespielt werden konnte. Hierfür stellte Hauptsponsor Microsoft Hunderte von Xbox-360-Spielstationen zur Verfügung, auf denen sowohl der neue Spec-Ops-Modus „Survival“ als auch der kompetitive Mehrspielermodus liefen. Darüber hinaus durften die Fans auch an Mini-Turnieren in **Modern Warfare 2** und **Black Ops** teilnehmen und auf der neusten Zombie-Karte „Moon“ Jagd auf Untote machen.

Hauptattraktion des Innenareals war allerdings das große **MW 3**-Tur-



VOLLGAS | Die Dropkick Murphys brachten die Meute in Wallung.


KRIEGSVERLETZUNG | Die PC-Games-Redakteure Sebastian und Toni nach dem Paintball-Match auf dem „Scrapyard".

nier mit Geld- und Sachpreisen im Wert von insgesamt einer Million Dollar. 32 Vier-Mann-Teams traten hier vor den Augen des Publikums gegeneinander an. Im Finale, das auf der Hauptbühne gespielt und auf der gigantischen LED-Leinwand gezeigt wurde, setzte sich schließlich das US-Team OpTic Gaming gegen die Briten von Infinity durch und nahm 400.000 Dollar Siegprämie mit nach Hause.

Weitere Indoor-Highlights: ein großer Merchandise-Stand mit speziellen COD-XP-Memorabilien, die „Armory"-Ausstellung mit Hunderten von Waffenrepliken aus sämtlichen **CoD**-Spielen, witzige und zugleich informative Diskussionsrunden (Panels) mit den Machern von **Call of Duty: Black Ops** und die beiden Live-Konzerte. Am Freitag stürmten die Irish-Folk-Punk-Rocker Dropkick Murphys die Bühne, am Samstag heizte Rapper Kanye West dem Publikum ordentlich ein.

Im Außenbereich sorgten mehrere spektakuläre Attraktionen für Action und Adrenalin (siehe Kasten rechts). Coole Idee: Nach jeder Aktivität, egal ob in- oder outdoor, erhielten Teilnehmer aufwendig gestaltete Aufnäher, die Sammler dazu animierten, wirklich alles zu sehen und überall mitzumachen.

Last, but not least gab's natürlich auch typisch amerikanische Kost, also Burger und Fritten. Verkauft wurden diese stilecht in einer Rekonstruktion des „Burger Town"-Diners aus **Modern Warfare 2**. ❑

DIE ATTRAKTIONEN DER COD XP 2011

Activision bot den Besuchern der COD XP 2011 ein actiongeladenes Rahmenprogramm und verwandelte das 4.000 Quadratmeter große Event-Gelände in einen Militär-Vergnügungspark für Erwachsene.



SCRAPYARD: Hierbei handelte es sich um einen zwar nicht huntertprozentig authentischen, aber als solchen klar zu erkennenden Nachbau der gleichnamigen Map aus **Modern Warfare 2**. Mit Paintball-Markierern bewaffnet, konnten hier immer zwei Teams à 12 Mann im Spielmodus „Domination" um die Kontrolle von drei Flaggenpunkten kämpfen. Jedes Match dauerte sieben Minuten, wobei getroffene Spieler während der ersten fünf Minuten in der eigenen Base wieder respawnen konnten, um nicht zu früh aus dem Gefecht auszuscheiden.



THE PIT: Eine Rekonstruktion des Tutorial-Abschnitts aus **Modern Warfare 2**. Mit einem Paintball-Sturmgewehr im Anschlag hechtete man durch einen festen Parcours und schoss auf stationäre sowie hochklappende Zielscheiben. Wie im Spiel zählten hier sowohl Geschwindigkeit als auch Treffsicherheit.

ZIPLINE: Eine „Seilrutsche", bei der man aus ca. 15 Metern Höhe einmal quer über das Außengelände an einem Drahtseil hinunterrauschte.



JEEP OPS: Eigentlich eine Werbeaktion von Autohersteller Jeep. Bis zu sechs Leute wurden mit Stahlhelm, Schutzweste und Ohrenstöpseln ausgestattet und dann auf zwei Jeep-Geländewagen verteilt. Am Steuer saßen Stuntmen in Armeekluft, welche die Passagiere mit Vollgas und spektakulären Manövern durch ein simuliertes Kriegsgebiet kutschierten. Am Ende der wilden Fahrt wurde man Zeuge einer inszenierten Gebäudestürmung, bei der man US-Soldaten (ebenfalls Schauspieler) unter ohrenbetäubendem Platzpatronenfeuer hinterhereilte. Das ganze Spektakel dauerte etwa eine Viertelstunde.

JUGGERNAUT ZUMO: Bei dieser Attraktion wurden immer zwei Besucher in schwere, aufblasbare Kostüme gesteckt. In einer authentischen Sumo-Arena galt es dann, den Gegner aus dem Ring zu schubsen.

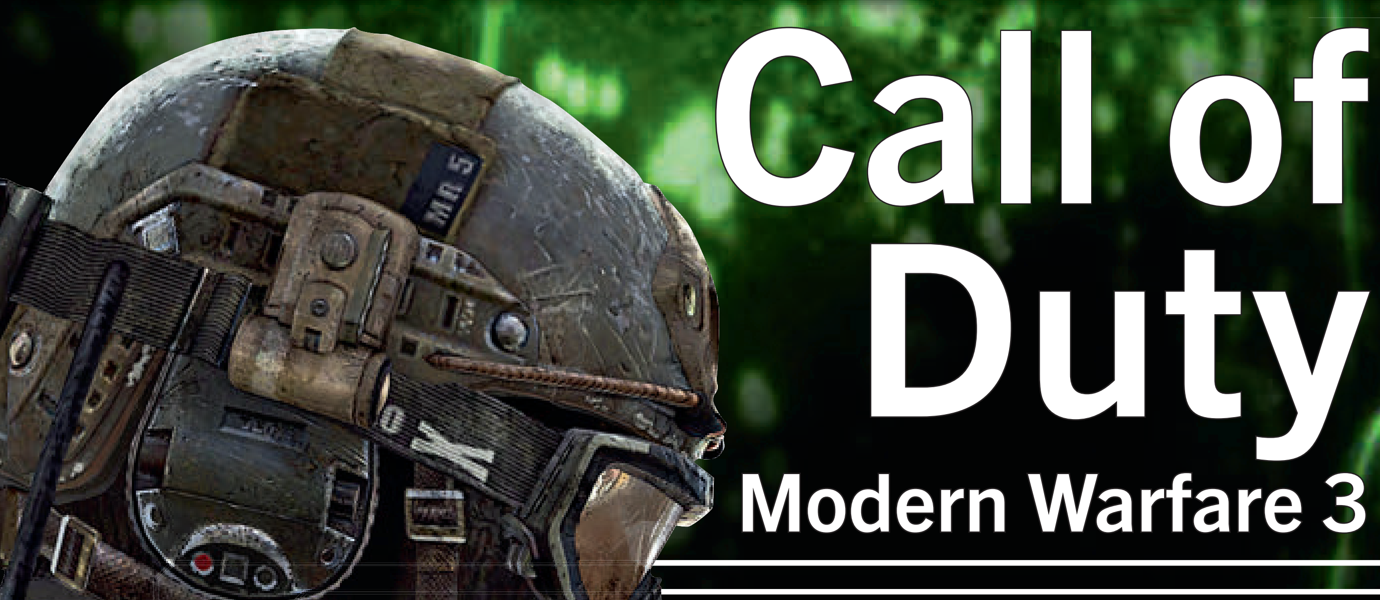




SCREENINFO

Die Bilder stammen von Activision. Sie haben zehnfache Full-HD-Auflösung, wurden also stark hochskaliert.

GESTELLT | Die Bilder auf diesen Seiten stammen vom Entwickler und wirken recht inszeniert. So nah kommen Sie Ihren Gegnern nicht unbeschadet!



Call of Duty
Modern Warfare 3

Dank vieler Innovationen ein Mehrspieler-Hit? Sebastian Stange



AUF DVD
- Video zum Spiel

Der Solo-Modus eines **Call of Duty** ist traditionell eine spektakulär inszenierte, streng lineare und obendrein recht kurze Angelegenheit. Dass dennoch Millionen Zocker Wochen und Monate mit dem Spiel verbringen, ist dem Mehrspielermodus der Shooter-Reihe zu verdanken. Er bietet stets großen Umfang, unzählige Modi und eine extrem aktive Community. Online wird **Call of Duty** zum Dauerbrenner. Als uns Activision Anfang September zum Mehrspieler-Zock von **Modern Warfare 3** nach Santa Monica einlud, fackelten wir daher nicht lange und machten uns auf die Reise. Auf dem Programm standen dort stundenlange 12-Mann-Gefechte gegen Journalisten aus aller Welt. Gezeigt wurde der Shooter als Vorabversion für Xbox 360 – der Lead-Plattform für den Titel. Wir rechnen also damit, dass man dem Spiel auf dem PC seine Konsolen-Wurzeln klar ansehen wird. Immerhin: Diesmal wird es endlich dedizierte Server für PC-Spieler geben – ein Segen! Am Ende unseres Hands-on-Termins stand eines fest: Für Konsolen-Verhältnisse ist der Mehrspielermodus von **Modern Warfare 3** eine Wucht! Und es pfeift auf

DAS IST NEU

- 80 Spieler-Ränge
- Neue Waffen, Perks und Modi
- Keine Ingame-Währung, alles wird via Rang freigeschaltet.
- Neu: Waffen-Levels und -Fertigkeiten
- Radikal überholtes Killstreak-System
- Selbst erstellbare Spielmodi
- Der Spec-Ops-Modus ist zurück, erweitert um die Survival-Spielart.
- **Elite**-Dienst fest ins Spiel integriert



UNGEMÜTLICH | Diese Karte bietet Dunkelheit und mieses Wetter. Wird das unsere neue Hass-Map?



AUSSICHTSLOS | Sehen Sie den Juggernaut rechts? Gegen den haben Sie auch zu dritt keine Chance!

viele Features, die zuletzt in **Black Ops** etabliert wurden. Stattdessen erwartet Sie eine konsequente Weiterentwicklung des **Modern Warfare 2**-Spielerlebnisses.

Nach einer kurzen Einweisung dürfen wir loszocken. Gespielt werden zunächst die beiden klassischen Modi Team Deathmatch und Herrschaft. Bei Letzterem gibt es drei Flaggenpunkte, von denen wir möglichst viele gleichzeitig einnehmen und halten müssen. Anfangs steht uns dazu nur eine Handvoll vorgefertigter Klassen zur Verfügung, eigene erstellen wir erst, nachdem wir einige Ränge – maximal Stufe 80 – aufgestiegen sind. Der Spielverlauf ist so rasant, wie wir es noch von **Modern Warfare 2** kennen. Die Waffen teilen hohen Schaden aus, als Spieler sind wir ständig in Bewegung und für Abschussserien werden wir mit Extras wie Aufklärungsdrohnen oder Luftangriffen belohnt. **Modern Warfare 3** ist sehr schnell; es kommt mehr auf unsere Reflexe, unsere Intuition und unsere Kenntnis der Maps als auf Strategie oder Taktik an. Feuergefechte dauern meist nur Sekunden und unsere Fähigkeiten, Waffen sowie Ausrüstung müssen exakt zu unserer Spielweise passen, damit wir dauerhaft Erfolg haben. Das ist ein starker Kontrast zu Shootern wie **Bad Company 2**, bei denen es eine klar definierte Kampfzone und Möglichkeiten für Rückzug und Neugruppierung gibt. In **Modern Warfare 3** sind wir nirgends wirklich sicher, die Gegner-Spawnpunkte wechseln beständig und wir müssen stets aktiv an der Action teilnehmen. Das spielt sich trotz Militär-Anstrich im Grunde wie ein Oldschool-Shooter, wird aber um ein komplexes Fähigkeiten- und Bonus-System erweitert. Das bedeutet: Kein Soldat auf dem Schlachtfeld gleicht dem anderen und wir müssen stets mit Luftangriffen oder Automatikgeschützen rechnen, die sich die Gegenseite erspielt hat. Dadurch ist das Spielgefühl der Mehrspieler-Schlachten wirklich stressig, sorgt für Adrenalinschübe und kann auch furchtbar frustrieren. Aber es kann genauso ganz wunderbar Spaß machen! Sprich: Das muss man mögen!

Trotz vieler bewährter Spielmechaniken fallen uns bereits beim ersten Match viele Neuerungen auf. Die Bildschirmanzeigen wurden etwa um eine Trefferserien-Info erweitert. Dadurch wissen Sie sofort, wie viele erledigte Gegner noch bis zur nächsten Belohnung fehlen. Außerdem wird der Rangaufstieg nun weniger störend dargestellt. Die ent-

DAS PERK-SYSTEM

Neben der Waffenwahl entscheidet vor allem die Wahl Ihrer Spielerfähigkeiten (Perks) über Ihren Erfolg. Wir erklären die neuen Fertigkeiten!

Für jede ihrer Klassen wählen Sie drei Spieler-Fähigkeiten – jeweils eine aus drei unterschiedlichen Listen. Diese sogenannten Perks bringen spürbare Vorteile, sofern man sie clever mit passender Ausrüstung kombiniert. Bei längerer Benutzung wird die Pro-Version eines Perks freigeschaltet.

Recon
Zeigt Gegner, bei denen Sie Explosivschaden verursacht haben, für kurze Zeit auf der Minimap
Pro: Auch für Kugelschaden aktiv

Sleight of Hand
Schnelleres Nachladen
Pro: Schnellerer Waffenwechsel

Blind Eye
Unsichtbar für Helikopter/Geschütze
Pro: Werfer-Lock-on schneller, mehr Kugelschaden an Gegner-Equipment

Extreme Conditioning
Längerer Sprint
Pro: Hindernisse flink überklettern

Scavenger
Munition an toten Gegnern auffüllen

Quick Draw
Schnelleres Anlegen der Waffe
Pro: Nach Granaten- und Equipment-Einsatz schneller wieder schussbereit

Blast Shield
Weniger Explosivschaden
Pro: Schutz vor Blend-/Handgranaten

Hardline
Belohnungen kosten 1 Punkt weniger
Pro: Zwei Assists zählen als ein Kill. Todesserien brauchen einen Tod weniger.

Assassin
Unsichtbar für UAVs, portablen Radar, Herzschlagsensor und Thermalsicht
Pro: Immun gegen Konter-UAV und EMP. Im Gegnervisier wird kein rotes Fadenkreuz oder Name angezeigt.

Overkill
Zweite Primär- anstatt Sekundärwaffe

Marksman
Gegner werden auf weitere Distanz als Gegner angezeigt (roter Name)
Pro: Länger Atem anhalten

Stalker
Schneller mit angelegter Waffe laufen
Pro: Verzögert Claymores

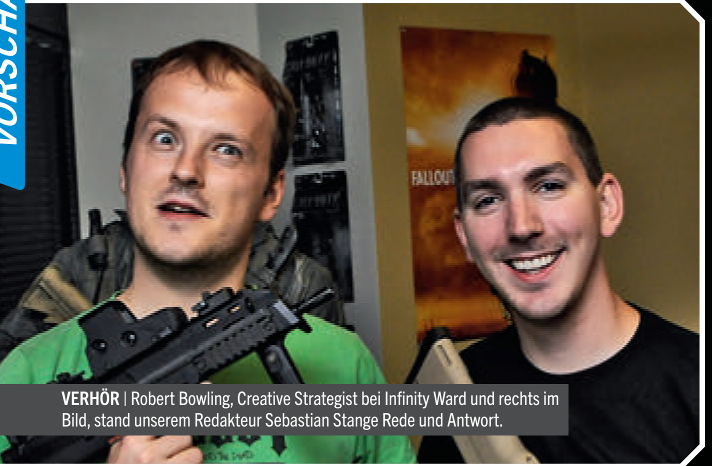
SitRep
Zeigt Claymores und Taktikeinstiege
Pro: Laufgeräusche d. Gegner lauter

Steady Aim
Höhere Präzision aus der Hüfte
Pro: Nach Sprints eher schussbereit

Dead Silence
Leise Laufgeräusche

INTERVIEW MIT **ROBERT BOWLING**

„Wir konzentrieren uns auf Gefechte Mann gegen Mann!“


VERHÖR | Robert Bowling, Creative Strategist bei Infinity Ward und rechts im Bild, stand unserem Redakteur Sebastian Stange Rede und Antwort.

PC Games: Die selbst erstellten Spielmodi in Privatmatches klingen super! Was kann man denn alles an einem Privatspielmodus editieren?

Bowling: Es gibt jede Menge Zeug, das man anpassen kann. Momentan fügen wir immer mehr davon zum Privatspielmodus hinzu und kümmern uns um die Feinanpassung. Einstellbar sind bislang Waffenschaden, Laufgeschwindigkeit, Map-Rotation, Start-Waffen und Equipment-Begrenzungen. Obendrein haben wir bereits diverse Spielmodi eingebaut, die in den öffentlichen Lobbys nicht zu finden sind. Ein Beispiel wäre da der Infection Mode. Darin startet ein einzelner Spieler als Infizierter in Team 1, während alle anderen zu Team 2 gehören. Erledigt dieser eine Spieler einen Gegner, spawnt der auf seiner Seite. Es ist also eine Art Last Man Standing, weil am Ende nur einer übrig bleibt. Und auch dieses Regelwerk lässt sich anpassen. Generell kann man damit ähnlich wie wir einen Spielmodus nach Wahl kreieren – und zwar mit fast derselben Freiheit wie ein Entwickler, aber ohne sich mit Programmiersprachen beschäftigen zu müssen.

PC Games: Kann man damit auch Dinge wie das Gun Game verwirklichen?

Bowling: Oh ja, das Gun Game ist bereits als vorgefertigter Spielmodus dabei und kann nach Belieben angepasst werden.


FIESE FALLE | Die I.M.S.-Sprengfalle rechts im Bild könnte den heranstürmenden Juggernaut stoppen.



sprechende Bildschirminfo wandert in die obere rechte Ecke. Allerdings werden Sie den Gitarrenriff, mit dem ein „Level Up!“ begleitet wird, sehr viel öfter hören als zuvor. Denn Sie leveln nicht nur den Spielcharakter, sondern auch jede Ihrer Schusswaffen auf. Damit schalten Sie in **Modern Warfare 3** Aufsätze wie Granatwerfer, diverse Zielfernrohre, Schalldämpfer oder Magazinerweiterungen frei. Zusätzlich erlaubt ein hoher Waffenlevel den Zugang zu den brandneuen Waffen-Fertigkeiten. Damit können Sie den Waffenschaden maximieren, den Rückstoß vermindern oder die Feuerrate erhöhen. Zwar erfindet Infinity Ward das Rad hiermit nicht neu – viele der Fertigkeiten gab es in den Vorgängern bereits als Waffenaufsatz oder Spielerfähigkeit –, allerdings ermöglicht es dieses System besser als je zuvor, die Ausrüstung an die eigene Spielweise anzupassen. Dazu gehört auch der längst überfällige Schritt, für jede selbst erstellte Klasse eigene Abschussserien-Belohnungen festzulegen.

Das Killstreak-Feature wurde komplett überholt: Aus den sogenannten Killstreaks (pro erledigtem Gegner steigt der Zähler um einen Punkt) wurden Pointstreaks. Nun treiben auch zerstörtes Gegner-Equipment oder eroberte Flaggen die Punkteserie nach oben. Wie gewohnt legen Sie für Ihren Charakter bis zu drei Belohnungen fest, die drei bis 18 Punkte kosten. Neu ist allerdings, dass Sie Belohnungen jetzt aus einer von drei Gruppen auswählen, den sogenannten Strike Packages.

Das Assault Strike Package steht für das aus **Modern Warfare 2** bekannte System: Die Serie gilt nur ein Bildschirmleben lang. Erleiden Sie einen Pixeltod, beginnt sie von vorn. Dafür zählen aber auch Treffer zur laufenden Serie hinzu, die Sie mit Ihren verdienten Belohnungen erzielen. Beispielsweise können Sie mit einer Predator-Rakete und etwas Glück gleich zwei Gegner ausschalten und sofort den Angriffshubschrauber freischalten, der wiederum selbstständig für weitere Kills sorgt und Ihre Punkteserie weiter nach oben treibt. Diese Mechanik hat das Potenzial, wie auch bei **Modern Warfare 2** zum Spielspaß-Killer zu werden, wenn dadurch nonstop Luftangriffe auf die Map niederregnen – zumal die Belohnungen des Assault-Pakets allesamt recht offensiv sind.

Zwei weitere Strike Packages sollen das ausgleichen. Das Support Strike Package wendet sich besonders an Anfänger und Teamspieler. Damit läuft die Punkteserie auch nach dem Bildschirmtod weiter und die Belohnungen dieses Strike Packages bieten meist dem gesamten

PC Games: Beim Assault Strike Package lassen sich hohe Abschussserien erreichen, da Belohnungen wie etwa Luftschläge zur laufenden Abschussserie hinzugezählt werden. Ist das nicht zu viel des Guten?
Bowling: Momentan sind wir noch am Balancing. Und darum geht es letztendlich bei den Killstreaks: Balancing! Welche Abschussserien-Belohnungen gibt es? Wie viele Abschüsse sind dafür nötig und wie soll die Mechanik dahinter konkret funktionieren? Da stellten sich uns auch Fragen wie „Sollten nur Abschüsse mit Belohnungen gelten, die man aktiv steuert?" Es gibt da viele Faktoren, die wir genau prüfen und ausbalancieren müssen. Und da kann sich bis zum Release noch viel tun. Aber ja, im Assault Strike Package zählen Abschüsse aus den Killstreak-Belohnungen mit zur Abschussserie. Dann gibt es noch das Support Strike Package, wo das nicht so ist – dafür behält man seine Abschussserie nach dem Tod. Und das Specialist Strike Package ist eine ganz eigene Sache. Bei alldem geht es um das Balancing. Wir fragen uns stets, wie wir alles ausgeglichener und fairer als in **Modern Warfare 2** machen können. Das ist einer der Hauptgründe, weshalb wir die neuen Strike-Packages haben – nicht nur um das Spiel allen Spielertypen gegenüber zugänglicher zu machen, sondern auch um die Killstreaks untereinander abzugleichen, damit eben kein Luftangriffsdauerfeuer herrscht. Davon wollten wir weg und diesen Aspekt besser ausbalancieren, ihn etwas zurückdrehen und die Action mehr auf die Feuergefechte „Mann gegen Mann" fokussieren.



SCHUTZSCHILD | Die kleine Box links unten wehrt automatisch bis zu zwei Granaten oder Raketen ab.

DIE POINT-STREAK-BELOHNUNGEN

Diese Extras können Sie durch gute Leistungen auf dem Schlachtfeld freischalten!

Assault Strike Package

Punkte	Name	Beschreibung
3	UAV	Aufklärungsdrohne; zeigt Gegner auf Minimap
4	Care Package	Ein Paket mit zufälliger Belohnung
5	I.M.S.	„Intelligent Munitions System" – Sprengfalle mit vier Ladungen und großem Wirkungskreis
5	Sentry-Gun	Ein frei platzierbares Automatik-Geschütz.
5	Predator-Rakete	Sie lenken eine Rakete aus dem Himmel ins Ziel.
6	Präzisions-Luftschlag	Sie markieren ein Gebiet auf der Map für einen Luftschlag.
7	Angriffshubschrauber	Ein Hubschrauber kreist über der Map und feuert automatisch.
9	Little Bird Guard	Ein kleiner Heli folgt Ihrer Position und gibt mit MGs Deckung.
9	Reaper	Sie betrachten die Map in zwei Zoomstufen von einer Drohne aus und steuern Lenkraketen zu Boden.
9	Strafe Run	Fünf Angriffshubschrauber überfliegen in Formation die Map.
10	Assault Drone	Ferngesteuertes, fahrbares Robo-Geschütz
12	AC 130	Sie bemannt mehrere Geschütze an Bord eines Flugzeugs.
12	Pave Low	Ein schwerer Kampfhubschrauber greift automatisch an.
15	Juggernaut (Assault)	Eine extrem starke Kampfpanzerung plus leichtes MG
17	Osprey Gunner	Sie bemannen das Geschütz eines Osprey-Hubschraubers.

Das Support Strike Package

Kills	Name	Beschreibung
4	UAV	Aufklärungsdrohne
5	Konter-UAV	Stört gegnerisches Radar
5	Schutzwesten	Sie legen einen Stapel Schutzwesten auf den Boden.
5	Airdrop-Falle	Als Vorratskiste getarnte Sprengladung
8	SAM-Geschütz	Autom. Luftabwehr-Geschütz. Wirkungsvoller als in **Black Ops**!
10	Recon-Drohne	Ferngelenkte Flugdrohne, die Gegner auf Minimap markiert
12	Verbessertes UAV	Stealth-UAV, scannt Karte mit hoher Frequenz aus allen Richtungen. Gibt Blickrichtung der Gegner preis.
12	Remote-Turret	Ferngesteuertes Geschütz. Nach Platzierung jederzeit per Tastendruck einschaltbar. Kein Automatikbetrieb.
14	Stealthbomber	Verheerender Luftschlag, größerer Effekt als Präzis.-Luftschlag
18	EMP	Elektromagnetischer Puls. Deaktiviert temporär Radar und Equipment des Gegnerteams und stört gegnerische Sicht.
18	Juggernaut (Recon)	Starke Panzerung, Schutzschild und Pistole als Sekundärwaffe
18	Escort Airdrop	Hubschrauber liefert Vorratskisten an und bleibt in der Luft, um die Kisten zu verteidigen

Team einen Vorteil. Sie haben damit stets die Chance, einige der High-End-Belohnungen des Pakets freizuschalten, und helfen Ihrem Team mit Aufklärungsdrohnen, Vorratskisten oder einem Bündel kugelsicherer Westen. Alternativ können Sie auf handfeste Boni verzichten und das Specialist Strike Package wählen. Damit erhalten Sie für zwei, vier und sechs Punkte jeweils eine zusätzliche Fähigkeit (einen sogenannten Perk) für Ihre Spielfigur. Nach acht Punkten werden gar alle 15 im Spiel verfügbaren Perks aktiviert und Sie sind allen anderen Spielern auf der Map bis zu Ihrem nächsten Ableben haushoch überlegen. Eine spannende Neuerung!

In Sachen Optik ähnelt **Modern Warfare 3** seinem Vorgänger fast wie ein Ei dem anderen. Zwar wurden Maps, Waffen und Spielfiguren neu modelliert, doch man sieht der Engine an, dass sie bereits einige Jahre auf dem Buckel hat. Für den Konsolen-Mehrspielermodus kennen die Entwickler nur ein Mantra: 60 Bilder pro Sekunde. Das ist angesichts des rasanten Spielgeschehens einfach wichtiger als superscharfe Texturen. Allerdings führt das zu einer recht groben Grafik, der man auf den ersten Blick keine Fortschritte seit dem letzten **Call of Duty** ansieht. Ein Optik-Feuerwerk wie **Battlefield 3** wird der Titel auf dem PC sicherlich nicht – schließlich hat er eindeutige Konsolen-Wurzeln. Spielerisch hat **Modern Warfare 3** jedoch viel Potenzial! Die fünf spielbaren Maps wirken zwar allesamt recht statisch – keine Spur mehr von den interaktiven Map-Elementen, wie es sie in **Black Ops** gab –, dafür spielten sie sich sehr abwechslungsreich. Da gab es mit „Village" eine sehr weitläufige, offene Map, auf der Sie nur wenig Deckung vor Luftunterstützung haben und besser eine Knarre mit hoher Reichweite einpacken. Oder da wäre „Paris", eine recht große Map, auf der wir aber aufgrund der massiven Häuserblocks nur selten wirklich viel von der Schlacht sahen. Hier sind Aufklärungsgadgets Trumpf! Dazu kam die herrlich verwinkelte Map „Plaza2", die in einem zerstörten Shoppingcenter spielt. Recht abgefahren ist „Underground", ein zerbombter Londoner U-Bahnhof, wo Sie entweder das Gebäude umrunden, sich durch die Wartehalle ballern oder an den Gleisen Stellung beziehen. Unser Liebling war jedoch „Dome", eine recht kompakte Karte mit einem Betongebäude, einem Bunker, ein paar rostigen Fahrzeugwracks sowie einer Abhörkuppel – verbunden durch kurze Laufwege. Diese Map ist klein, recht simpel aufgebaut und erlaubt dennoch viele Taktiken. Da werden Erinnerungen an „Nuketown" aus **Black Ops** wach.



FERNGESTEUERT | In der Mitte sehen Sie das „Remote Turret" in Aktion. Rechts sitzt der Fernlenker.

Nach einigen heiteren Matches erklärt uns das Entwicklerteam eine weitere grundlegende Neuerung: Private Matches werden nun um enorm viele Einstellungsmöglichkeiten erweitert. Konkret gibt man Ihnen alle Werkzeuge in die Hand, um eigene Spielmodi zu erstellen und dann bis ins kleinste Detail zu modifizieren. Welche Waffen sind erlaubt? Wie funktioniert das Spawn-System? Und dürfen Perks oder Killstreaks genutzt werden? Das alles liegt in Ihrem Ermessen! Als Beispiel starten wir einen Modus, der ähnlich wie Team-Deathmatch funktioniert, sich aber „Kill Confirmed" nennt und eine witzige Mechanik mitbringt: Erledigte Gegner hinterlassen auffällige, gelbe Hundemarken-Symbole, die wir oder ein Teamkamerad aufsammeln müssen, damit der Abschuss auch als Punkt für unser Team gezählt wird. Hundemarken, die von Teamkameraden fallen gelassen werden, sind knallrot. Sammeln wir eine solche rote Marke ein, können wir dem Gegnerteam einen potenziellen Punkt zunichtemachen.

Diese witzige Modifikation zwingt uns immer wieder dazu, unsere Deckung zu verlassen und in offene Map-Bereiche zu treten, um die Symbole aufzusammeln. Das fördert außerdem Teamwork, indem etwa ein Spieler die Gegner erledigt, während ein anderer die Marken sammelt! Zusätzlich dienen die bunten Hundemarken als Indikator dafür, wo die Schlacht aktuell tobt. Interessant ist die Möglichkeit, dass die Community nach dem Release des Spiels im **Elite**-Dienst darüber abstimmen kann, welcher selbst erstellte Privatmatch-Modus auch in die öffentliche Playlist aufgenommen wird. Mehr zu den Features von **Elite** erfahren Sie auf Seite 45!

Was wir bislang vom Mehrspielermodus des Shooters sehen und spielen konnten, wirkte durchweg solide und sehr durchdacht. Die Mängel von **Black Ops** – eine schlecht ausbalancierte Waffenauswahl sowie ein suboptimales Spawn-System – schienen behoben zu sein. **Modern Warfare 3** geht keine großen Risiken ein, sondern erweitert die bekannte Formel um viele sinnvolle Optionen und organisiert einige Strukturen neu, um den Spielern mehr Möglichkeiten zur Feinabstimmung ihrer Ausrüstung und Spielweise zu geben. Um es mal in eine Metapher zu packen: Mutti hat ihren Sonntagsbraten diesmal nach einem anderen Rezept zubereitet, er schmeckt aber nach wie vor klasse! Und vielleicht überrascht uns Mutti ja mit dem Dessert? Und damit meinen wir die vielen offenen Fragen, die noch bleiben. Welche Maps und Spielmodi warten noch auf uns? Was schalten wir frei, wenn wir einen Prestige-Modus anwählen und somit alle freigespielten Erfolge aufgeben und wieder auf Level 1 starten? Und wird das Spiel wirklich fair ausbalanciert sein? Wir sind gespannt, was Mutti für uns zaubert! ❑

„Der Titel könnte den Ruf der Ego-Shooter-Serie gewaltig verbessern!"

Sebastian Stange

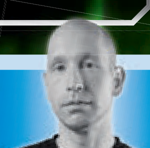


Sie mochten **Modern Warfare 2** oder **Black Ops**? Dann freuen Sie sich auf **Modern Warfare 3**! Es schlägt in dieselbe Kerbe, bietet neue Maps, viele Detailverbesserungen sowie den interessanten Statistik-Dienst **Call of Duty Elite**. Aber was, wenn Sie mit den letzten **Call of Duty**-Titeln vor allem Frust verbinden? Ich denke, dann kommt es darauf an, woher der kam! War Ihnen der Spielverlauf zu hektisch? Waren Ihnen die Maps zu eng und verwinkelt? Dann wird **Modern Warfare 3** Ihre Meinung kaum ändern. Wenn Sie allerdings vor allem durch Nonstop-Luftschläge, unfaire Gegner-Strategien und unglückliches Waffen-Balancing gefrustet wurden, könnte Sie dieses Spiel wieder versöhnen. Das Potenzial, diese Probleme auf eine faire Weise zu beheben, hat der Titel nämlich. Ob das auch klappt, wird sich erst nach Release endgültig klären lassen. Denn niemand kann jetzt schon sagen, wie etwa die neuen Strike Packages bei den Spielern ankommen!

EINDRUCK **SEHR GUT**

„Black Ops ließ mich online schnell kalt. Das wird hier anders sein!"

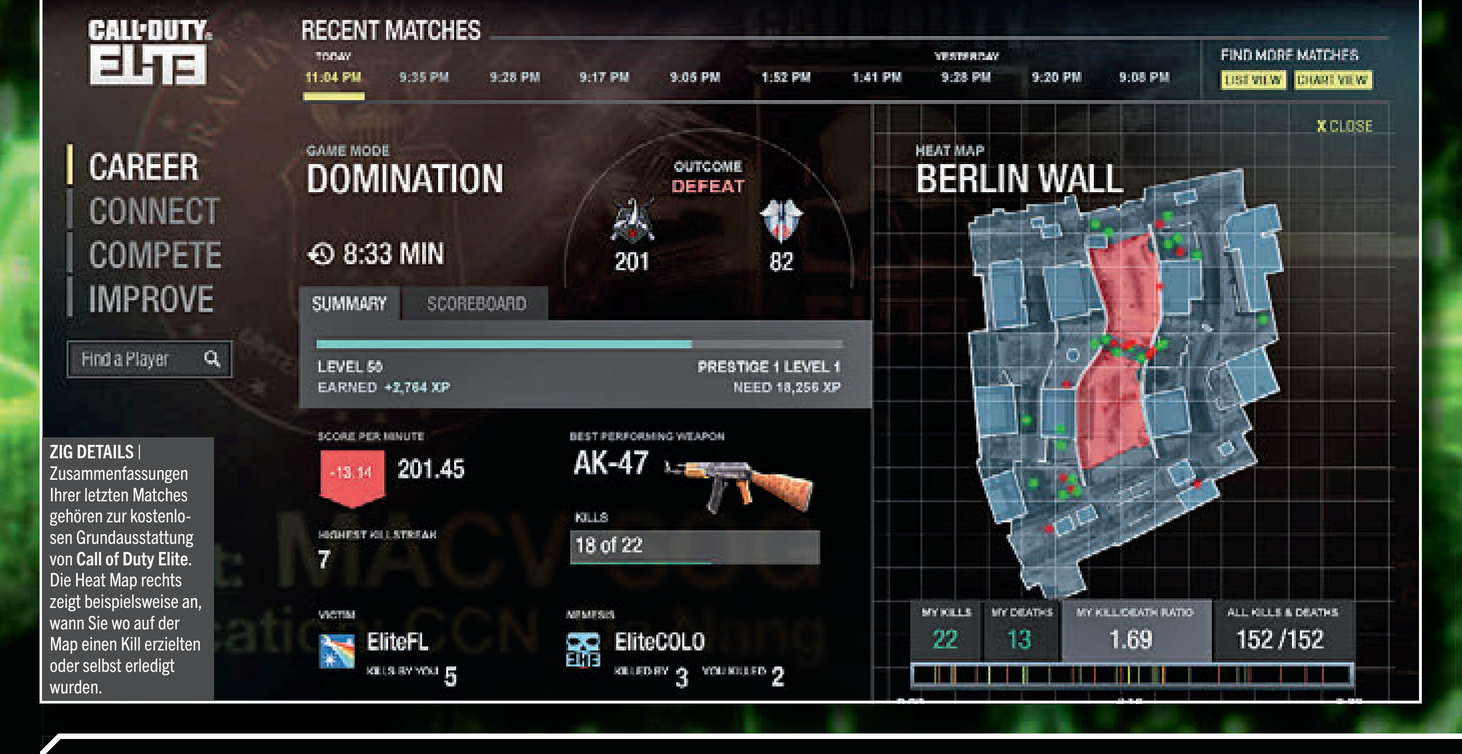
Toni Opl



Das Bittere an Vorschau-Events wie der **CoD** XP: Unter Umständen wird man dermaßen heiß auf das gezeigte Spiel, dass einem die Zeit bis zum Release endlos vorkommt. Genau so geht es mir aktuell mit **Modern Warfare 3**: Die in Los Angeles gespielten Matches haben dermaßen viel Spaß gemacht, dass ich gerne noch viel länger gezockt hätte. Die von Infinity Ward und Sledgehammer angekündigten Änderungen und Neuerungen bestärken mich in der Annahme, dass ich in **MW 3** wieder viel mehr Zeit online verbringen werde als in **Black Ops**. Allerdings bleibt noch abzuwarten, wie das Balancing wird – vor allem im Hinblick auf die Strike Packages und die Einführung von Punkteserien statt Tötungsserien.

GENRE: Ego-Shooter
PUBLISHER: Activision
ENTWICKLER: Infinity Ward/Sledgehammer
TERMIN: 8. November 2011

EINDRUCK **SEHR GUT**



ZIG DETAILS | Zusammenfassungen Ihrer letzten Matches gehören zur kostenlosen Grundausstattung von **Call of Duty Elite**. Die Heat Map rechts zeigt beispielsweise an, wann Sie wo auf der Map einen Kill erzielten oder selbst erledigt wurden.

Call of Duty Elite

Von: Toni Opl

Auf der COD XP 2011 wurden zahlreiche neue Features und das Preismodell des Premium-Service bekannt gegeben.

Der Webdienst **Call of Duty Elite** soll User leichter zusammenbringen und ihnen helfen, im Spiel besser zu werden. Während man für die **Elite**-Beta zu **CoD: Black Ops** noch auf den Browser angewiesen ist, werden bei **Modern Warfare 3** erstmals alle **Elite**-Features direkt im Spiel abrufbar sein. Obendrein kündigte Activision eine App für iPhone, iPad und Android-Geräte an, mit der sich viele Funktionen auch unterwegs nutzen lassen.

Zu den kostenlosen Grundfunktionen von **Call of Duty Elite** zählen umfangreiche Statistiken, Ranglisten, Waffen- und Perk-Analysen, Uploads von 30-sekündigen Matchvideos in HD, das Gründen und Verwalten von Clans, die automatische Aufzeichnung der letzten gespielten Matches (Heat-Maps) sowie das Tauschen von Screenshots. Obendrein wird es eine umfangreiche Facebook-Integration und die Möglichkeit geben, verschiedenen Interessensgruppen (Sport, Musik etc.) beizutreten, um mit den Mitgliedern dieser Gruppen zu spielen.

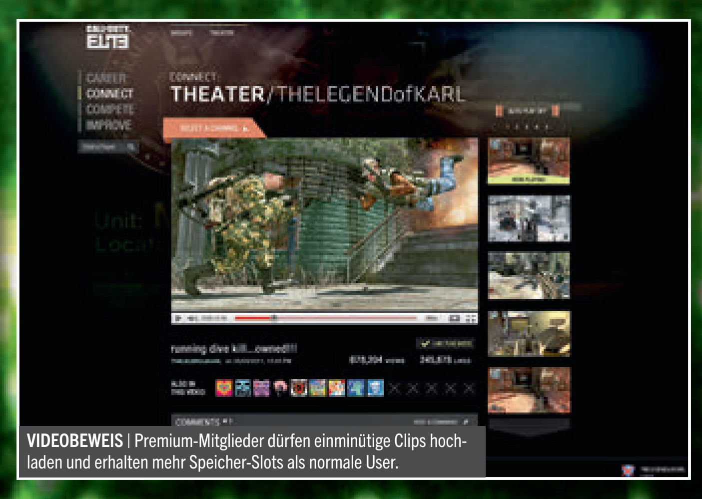
Das Premium-Abo von **Call of Duty Elite** wird im Jahr 49,95 US-Dollar kosten. Wichtigster Punkt: Premium-Abonnenten bekommen alle Download-Inhalte gratis und erhalten monatlich neue Content-Häppchen, während die großen DLC-Pakete nur vierteljährlich erscheinen. Geboten werden außerdem ein verbesserter Clan-Support mit Turnieren und Clan-Rängen, acht Mal mehr Speicherplatz für den Upload von Ingame-Videos, tägliche Wettbewerbe mit virtuellen und realen Preisen sowie Experten-Videos mit Tipps und Analysen zu Waffen, Maps, Perks etc.

Außerdem sollen User per Video-Service täglich mit neuen Kurzfilmen versorgt werden. Der „Noobtube"-Kanal zeigt regelmäßig die besten Video-Uploads der Spieler, **Blade Runner**-Regisseur Ridley Scott präsentiert die Show „Friday Night Fights". In dieser Sendung treten rivalisierende Teams (z. B. Polizei kontra Feuerwehr) in **Modern Warfare 3** gegeneinander an.

Unser Fazit: Der Premium-Service scheint eine lohnenswerte Sache für **CoD**-Vielspieler zu werden. ❑

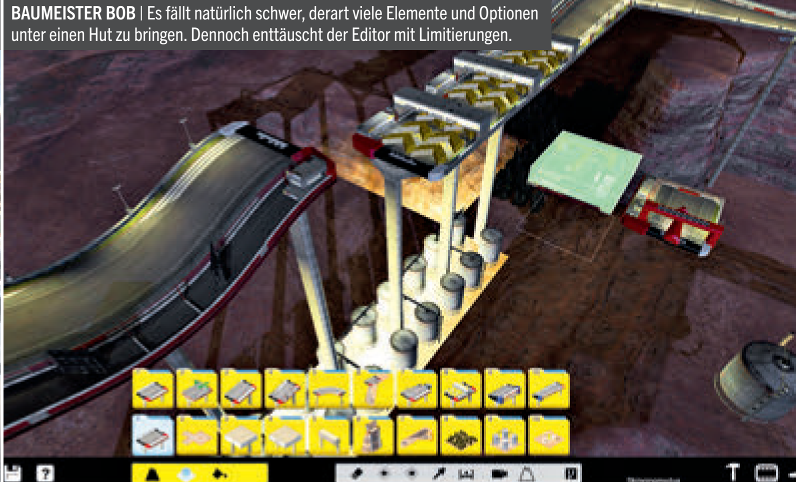


ELITÄR | Wer Sachpreise von Caps und Trinkflaschen über Gürtelschnallen bis hin zu iPads und sogar Autos gewinnen will, braucht das Premium-Abo.



VIDEOBEWEIS | Premium-Mitglieder dürfen einminütige Clips hochladen und erhalten mehr Speicher-Slots als normale User.


IRRSINN | Die Community tobt sich in der Beta bereits aus; wir befuhren toll designte Strecken voller Loopings und fordernder Kurvenkombinationen.


BAUMEISTER BOB | Es fällt natürlich schwer, derart viele Elemente und Optionen unter einen Hut zu bringen. Dennoch enttäuscht der Editor mit Limitierungen.

Trackmania 2: Canyon

AUF DVD
• Video zum Spiel

Von: Christoph Schuster

Alle Macht geht vom Volke aus – der Community-Liebling Trackmania 2 startet in die Beta-Phase.

Was für ein kritischer Moment muss das für Entwickler sein, wenn mit der Beta-Phase erstmals normale Spieler ihr Produkt antesten und anschließend ein Urteil fällen. An diesem Punkt steht gerade Nadeo, dass sein neues Baby **Trackmania 2** in die Hände seiner fleißigen Community übergab. Als Vorgeschmack für die Anhängerschaft gibt es Online-Rennen und den Editor.

Erstere sorgten gleich für Diskussionen: Das neue Driften erfordert im ersten Moment ein Umgewöhnen gegenüber den Vorgängern. Wer jedoch andere Arcade-Racer wie **Burnout** oder **Need for Speed: Hot Pursuit** kennt, fühlt sich direkt wohl. Bereits nach kurzer Zeit schlittern Sie im rasanten Tempo um Kurven und genießen das tolle Geschwindigkeitsgefühl. Dazu erfreut Sie die hübsche Grafik mit netten Lichteffekten bei zugleich niedrigen Hardware-Anforderungen. Das Spielprinzip selbst bleibt der Serientradition treu: Andere Spieler werden nur als Geisterfahrer dargestellt, die Platzierungen ergeben sich durch die Rundenzeit. Ein zumindest optionales Kollisionsverhalten bleibt weiterhin nur Wunschtraum.

Das Alleinstellungsmerkmal der Serie liefert erneut der Editor für Strecken und Fahrzeuge. Zwar bietet das fertige Spiel nur einen Boliden, der stark an Chevrolets Camaro erinnert, doch wie schon in bisherigen **Trackmania**-Titeln dürften Fans binnen kürzester Zeit das komplette Sortiment von A wie Audi bis Z Paganis Zonda nachbauen. Zudem lackieren Sie Ihre Vehikel auf Wunsch selbst, was recht einfach klappt.

Knackpunkt: So simpel das Ganze funktioniert, einarbeiten müssen Sie sich – zumindest in der Beta – selbst, Tutorials gibt es nicht. Dasselbe gilt für den komplexen Strecken-Editor. Alte **Trackmania**-Hasen stören sich daran natürlich nicht, denn die Editoren funktionieren wie im Vorgänger, erweisen sich nur als umfangreicher. Obendrein lassen sich jetzt sogar Zwischensequenzen und Missionen erstellen – der neue Skript-Editor macht's möglich!

So umfangreich die virtuelle Bastelstube auch wirkt, nach kurzer Zeit stoßen ambitionierte Designer an Grenzen. Das Zusammenspiel von Gelände und Streckenteilen funktioniert umständlich und die nur minimal variierten Winkel von Kurven beschränken die Kreativität.

Unterm Strich muss sich Nadeo deshalb den Vorwurf gefallen lassen, dass **Trackmania 2** zu wenig Fortschritt bietet. Die Entwickler spielen alte Serienstärken routiniert aus und üben sich in Fan-Service, gehen aber kaum einen Kritikpunkt der **Trackmania**-Reihe an. ❑


RUTSCHPARTIE | Es gibt keinen natürlichen Übergang zwischen Drifts und normaler Kurvenlage, das Schlittern lösen Sie manuell durch kurzes Anbremsen aus.

„Dienst nach Vorschrift statt leidenschaftlicher Innovation"

Christoph Schuster



Mein Wagen steht auf der Piste, der Countdown zählt runter und schon schieße ich los. Das alte **Trackmania**-Gefühl kehrt sofort zurück, ich schlittere durch Kurven, lache über absurde Sprünge und Ritte an der Steilwand, bevor ich schließlich in den Looping rausche und zittere, ob mein Tempo ausreicht, um der Schwerkraft ein Schnippchen zu schlagen. Wie herrlich ist dieses Spielgefühl! Dummerweise verpasst es Nadeo, mich durch Motivationsmaßnahmen wie freispielbare Inhalte längerfristig auf die irren Strecken zu locken. Obendrein stieß ich im Editor bald auf nervige Unzulänglichkeiten. Die Entwickler haben ihrer Community ein Spiel auf den Leib geschneidert. Das ist nett. Aber es wäre halt noch so viel mehr drin gewesen!

GENRE: Rennspiel
PUBLISHER: Ubisoft
ENTWICKLER: Nadeo
TERMIN: 14. September 2011

EINDRUCK **GUT**

Von: Marc Brehme/
Felix Schütz

Tolle Aussichten für Knobelfreunde und Storyliebhaber: Im Adventure-Genre herrscht Hochbetrieb!



Ausblick: Die nächsten Adventure-Hits

Wer behauptet, das Adventure-Genre sei überholt, veraltet oder gar vom Aussterben bedroht, hat entweder die letzten Jahre verpennt oder ganz einfach keine Ahnung. Sadwick und Spot, Nate und das Vieh, Edna und Lilli, Nina und Max – die Liste junger, einprägsamer Adventure-Helden ist lang! Und sie beweist, dass Spiele, in denen kluge Geschichten, spannende Charaktere und knackige Rätsel im Vordergrund stehen, nichts von ihrer Faszination verloren haben. Ein Eindruck, der sich auch auf der Gamescom bestätigte – Deutschland ist schon längst Hochburg der Adventures, nirgendwo sonst wird so gern geknobelt, gelacht und mitgefühlt wie hier. Aus diesem Anlass liefern wir einen Ausblick auf einige der wichtigsten Adventures, die in diesem und im nächsten Jahr erscheinen.

In diesem Heft testen wir zudem zwei hochwertige Abenteuer-Spiele: **The Book of Unwritten Tales: Die Vieh Chroniken** (Seite 76) unterhält mit guten Gags, moderner HD-Optik und toller Vertonung, während das clevere **Gemini Rue** (Seite 94) das genaue Gegenteil bietet: es ist düster, altmodisch und es fesselt mit einer klugen Geschichte. Doch so unterschiedlich die Spiele auch sein mögen, es eint sie doch ein wichtiger Nenner: Sie zelebrieren ein Genre, das Herz, Verstand und Seele stimuliert. Tugenden, die niemals aussterben werden – den Adventures sei Dank. ❏

Geheimakte 3

Entwickler: Animation Arts | Hersteller: Deep Silver | Termin: 2012

Diesmal will es Animation Arts wissen: „Keine Kritikpunkte mehr!“ ist ihre Ansage auf der Gamescom, als sie uns zum ersten Mal **Geheimakte 3** präsentieren. Das Adventure soll mit den (wenigen) Schwächen seiner beiden Vorgänger aufräumen und das beste Abenteuer der Reihe werden. Vor allem unlogische oder unnötig komplizierte Rätselketten (wir erinnern uns an das denkwürdige Schokoladen-Schmelz-Rätsel aus **Geheimakte 2**) will man diesmal vermeiden, alle Aufgaben werden eng mit der Handlung verflochten – so wie es sein soll. Dazu hat Animation Arts sogar ein zusätzliches Autorenteam angeheuert, das bereits erfolgreich für Film und Fernsehen tätig ist und nun dafür sorgt, dass Handlung, Dramaturgie und Charakterentwicklung einen Qualitätssprung nach vorne machen. Spannung und emotionale Tiefe sind Animation Arts besonders wichtig – darum soll Ninas Gefühlsleben nun stärker im Vordergund stehen. Die Heldin hat sich mittlerweile mit ihrem Rätselpartner Max verlobt und wird zu Spielbeginn von Angstzuständen und Albträumen geplagt – als Max dann plötzlich von Polizisten verhaftet und kommentarlos abgeführt wird, nimmt Nina natürlich die Verfolgung auf. So kommt eine epische und gewohnt mysteriöse Handlung ins Rollen, die Animation Arts diesmal auch mit mehreren Flashbacks in die weit zurückliegende Vergangenheit erzählt. Bei unserer Präsentation sahen wir etwa eine spielbare Sequenz in der Antike, in der man einem Meisterdieb dabei hilft, die legendäre Bibliothek von Alexandria in Brand zu setzen. Spannend! ❏

Info: www.secretfiles-game.com

Felix meint:
Nach zwei **Geheimakte**-Spielen und zuletzt **Lost Horizon** sitzt Animation Arts fest im Sattel – die wissen einfach, wie man ordentliche Adventures macht. Lobenswert finde ich, wie offen die Entwickler auch jene Fehler ansprechen, die etwa **Geheimakte 2** ziemlich ausgebremst haben: Aufgesetzte Puzzles oder ein Plot, der zu sehr ins Klischeehafte abdriftet, soll es diesmal nicht geben, stattdessen wird's ernst, spannend und tiefgründig – das hört man gerne!



AUSGEFEILT | **Geheimakte 3** soll emotionaler, tiefgründiger und glaubhafter werden als seine Vorgänger.

Deponia

Entwickler: Daedalic Entertainment I Hersteller: Daedalic Entertainment I Termin: Januar 2012

Ein Planet aus Müll, ein verschrobener, übellauniger Held, schwebende Städte und eine hübsche Frau. Das ist der Stoff, aus dem **Deponia** gemacht ist, eines von mehreren Spielen, das bei Daedalic (**Harveys Neue Augen**) derzeit in der Mache ist. Held Rufus lebt in einer kleinen Siedlung im abgelegendsten Quadranten der weltumspannenden und namensgebenden Müllkippe Deponia. So recht mag er sich mit seinem Schicksal nicht abfinden und strebt nach Höherem. Buchstäblich. Denn in der von Douglas Adams (**Per Anhalter durch die Galaxis**), Terry Pratchett (Scheibenwelt-Romane) und Matt Groening (**Die Simpsons**) inspirierten Spielwelt leben die oberen Schichten der Gesellschaft auch buchstäblich „oben" – in schwebenden Städten über der Planetenoberfläche. Als eines Tages die hübsche Goal aus diesen privilegierten Sphären auf einen Müllberg fällt, beschließt Rufus, die Schönheit wieder zurück in ihre Heimat zu bringen. Als sich herausstellt, dass er genau wie Goals Ehemann aus der Oberwelt aussieht, entwickelt Rufus einen perfiden Plan … Auch mit **Deponia** setzt Daedalic auf seine bekannten Stärken: Ein unverbrauchtes Szenario mit tollem Grafikstil, spannender Story und witzigen Dialogen. Wir sind uns sicher: Das wird was! ❑

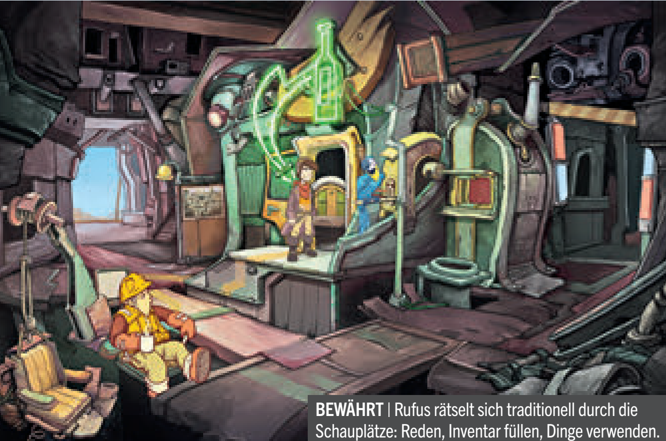
Info: www.daedalic.de/Game/Deponia



Marc meint:
Seit ich vor mehr als einem Jahr das erste Mal eine Version von **Deponia** gesehen habe, hat sich viel getan. Die Animationen sind geschmeidiger und die Schauplätze detaillierter geworden. Auch mit **Deponia** zieht Daedalic wieder alle Register: Ein ungewöhnliches Setting mit prächtiger Comic-Grafik, origineller Handlung und viel Humor. Und dass Daedalic auch gutes Rätseldesign liefern kann, haben sie schon mehrfach bewiesen. Wenn das auch bei **Deponia** klappt – toll!



GEKLONT | Die Spielwelt beinhaltet Anleihen aus bekannten TV-Serien wie **Futurama** und **Die Simpsons**.



BEWÄHRT | Rufus rätselt sich traditionell durch die Schauplätze: Reden, Inventar füllen, Dinge verwenden.

Y – Der Fall John Yesterday

Entwickler: Pendulo Studios I Hersteller: Crimson Cow I Termin: 1. Quartal 2012



DUNKELKAMMER | Optisch erkennt man klar die Handschrift der Pendulos. Die Grafik fällt aber düsterer aus.

Nach den witzigen Comic-Adventures **The Next Big Thing** und **Runaway: A Twist of Fate** schicken Sie die spanischen Pendulo Studios nun in einen düsteren Psycho-Thriller. Als eine Verbrechensserie New York erschüttert, bei der Bettler bei lebendigem Leib verbrannt werden, machen sich Henry White und sein Kumpel Cooper auf die Suche nach verschwundenen Obdachlosen. Nachdem Millionärssöhnchen Henry von Untergrundkultisten gefangen genommen und ihm der „Prozess" gemacht wird, klebt Ihnen Cooper am Mauszeiger. Aufmerksame Leser fragen sich nun, wann denn der im Titel erwähnte Charakter John Yesterday – der eigentliche Held des Spiels – auftaucht. Der liegt zu Beginn des Spiels mit Gedächtnisverlust flach. In **Y – Der Fall John Yesterday** gellen Schreie, Blut ist zu sehen, es wird gefoltert und getötet. Kein Spiel für Kinder! ❑

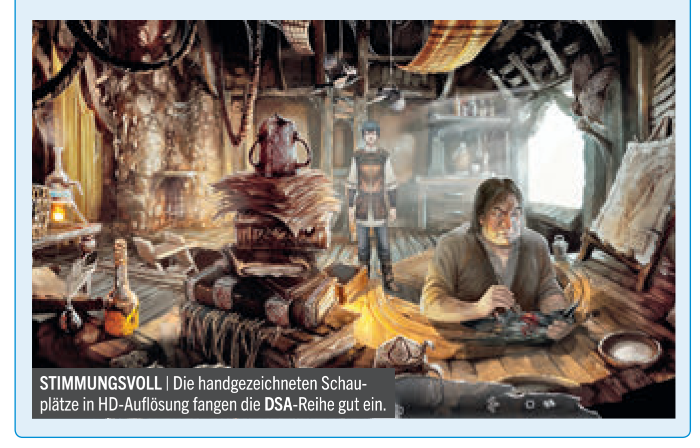
Info: http://crimsoncow.de

DSA: Satinavs Ketten

Entwickler: Daedalic Entertainment I Hersteller: Daedalic Entertainment I Termin: 2012

Mit **Satinavs Ketten** steht uns im kommenden Jahr die erste Umsetzung des beliebten Pen&Paper-Rollenspiels **Das Schwarze Auge** als klassisches Point&Click-Adventure ins Haus. Erschaffen wird das Spiel vom Hamburger Studio Daedalic. Auf der Gamescom 2011 gab es nun erstmals Spielszenen im Video zu sehen. Die Bewegtbilder zeigen stimmungsvolle, handgezeichnete Kulissen und den Hauptcharakter Geron, der sich als 3D-Modell durch die aventurische Stadt Andergast bewegt, ein paar Dialoge führt und ein recht einfaches Rätsel löst. Geron soll im Auftrag von König Efferdan eine Krähenplage beseitigen und wird in ein dunkles Komplott verwickelt. Daedalic verspricht, dass **Satinavs Ketten** sich perfekt in die bestehende Hintergrundgeschichte der Spielwelt einfügt, jedoch kein Vorwissen über **Das Schwarze Auge** voraussetzt. ❑

Info: www.satinavs-ketten.de



STIMMUNGSVOLL | Die handgezeichneten Schauplätze in HD-Auflösung fangen die **DSA**-Reihe gut ein.

Memento Mori 2

Entwickler: Centauri Production I Hersteller: Dtp I Termin: 18. November 2011

Im Nachfolger des (mäßigen) Mystery-Adventures von 2008 dreht sich alles um das Verschwinden des Protagonisten Max und einer uralten Reliquie. Die Macher von **Memento Mori 2** versprechen eine „revolutionäre 3D-Engine“, eine wendungsreiche Geschichte und unterschiedliche Lösungswege. ❑

Info: www.mementomori2.de



MODERN | Grafisch macht **Memento Mori 2** schon einen tollen Eindruck.

Jack Keane 2

Entwickler: Deck 13 I Hersteller: Astragon Software I Termin: 2012

Das neue Abenteuer mit Jack Keane trägt den Untertitel **Das Auge des Schicksals**. Der Nachfolger des Adventure-Hits von 2007 setzt auf eine neue Grafikengine, soll aber den Deck-13-typischen Comicstil beibehalten. Zudem bemühen sich die Entwickler um die Sprecher des ersten Teils. Screenshots gibt es noch nicht, nur ein Storydetail hat Deck 13 bislang verraten: **Jack Keane 2** spielt fünf Jahre nach dem Vorgänger und beginnt mit Jack, der sich in einer Gefängniszelle wiederfindet. ❑

Info: jack-keane-game.de



ALTBEKANNT | Das Outfit und Aussehen von Jack hat sich kaum verändert.

The Second Guest

Entwickler: Twice Effect I Hersteller: Headup Games I Termin: Oktober 2011

Im Oktober erscheinen die ersten beiden Teile des Grusel-Krimi-Adventures **The Second Guest**. Das Episodenspiel soll mit witzigen Dialogen und kluger Story den Charme eines 20er-Jahre-Krimis versprühen. Sie schlüpfen in die Rolle des Studenten Jack und lösen in England das Rätsel eines mysteriösen Testaments. ❑

Info: www.secondguest.com



DUNKEL | Die Grafik ähnelt Tim Burtons **Nightmare Before Christmas**.

Jurassic Park

Entwickler: Telltale Games I Hersteller: Telltale Games I Termin: 15. November 2011



ACTION | Telltale verlässt mit **Jurassic Park** die vertrauten Pfade klassischer Adventures. Eine gute Idee?

Nachdem Telltale zuletzt mit **Back to the Future: The Game** eine gelungene Adventure-Adaption zu einem Kultfilm entwickelt hatte, wagen sich die Rätselprofis auf spielerisches Neuland: **Jurassic Park: The Game** wird kein klassisches Point&Click-Adventure, sondern setzt auf Tempo und Spannung, um der Filmvorlage gerecht zu werden. Das Spiel soll eine Parallelhandlung zum ersten Spielberg-Streifen erzählen und versprüht eine entsprechend düstere und bedrohliche Atmosphäre – die ersten Spielszenen, die man online betrachten kann, zeigen vor allem Verfolgungsjagden, blutrünstige Dinos und eine nachtschwarze Inselkulisse. Das Gameplay soll sich dabei am PS3-Hit **Heavy Rain** orientieren – das verspricht weniger Kombinationsrätsel als vielmehr Reaktionstests und Quicktime-Events. Hinzu kommt eine Grafik, die weder auf Screenshots noch in bewegten Bildern einen zeitgemäßen Eindruck hinterlässt. Auch wenn natürlich die Hoffnung besteht, dass das fertige Spiel besser aussieht, muss die Frage erlaubt sein: Hat sich Telltale mit dem Projekt übernommen? ❑

Info: www.telltalegames.com

Das Testament des Sherlock Holmes

Entwickler: Frogware I Hersteller: Focus Home Interactive/Deep Silver I Termin: 4. Quartal 2011



SCHNÜFFLER | Und wieder wird der Detektiv in London mit grausamen Verbrechen konfrontiert.

Das Testament des Sherlock Holmes ist der sechste Teil der Adventure-Reihe um den berühmten Privatdetektiv. Bei der Präsentation auf der Gamescom fielen uns besonders die detailreichen Charaktere und schicken Umgebungen auf. Die Straßen in London, die wir mit Holmes besuchten, wirkten dank zahlreicher NPCs, die verschiedensten Tätigkeiten nachgingen, sehr stimmungsvoll. Da kam sofort das typische Sherlock-Holmes-Feeling der Vorgängerspiele auf. Damit das Spiel sowohl auf PC wie auch auf Konsolen geschmeidig läuft und sich komfortabel steuert, wurde außerdem das Entwicklerteam verdoppelt. Das merkte man der Präsentationsversion auch an: Die Steuerung mit optionaler Gamepad-Unterstützung und Hotspot-Anzeige funktionierte bereits gut und lässt neben einer Ego-Perspektive auch eine feste Seitenansicht zu, um am PC ein typisches Point&Click-Gefühl zu ermöglichen. Das Adventure, in dessen Verlauf Holmes angeblich sogar ums Leben kommt, soll mit 60 Puzzles und mehr als 20 Schauplätzen etwa 12 bis 15 Stunden Spielzeit bieten. ❑

Info: www.sherlockholmes-thegame.com

GIF YOUR FUTURE A BIG BOOST











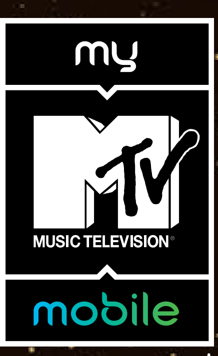


GIF ME MORE

SMS FLATRATE[1]

HANDY INTERNET FLATRATE[1]

NUR 14,95 € JE MONAT[1]



supported by 

1. Angebot gilt nur bei Abschluss eines Mobilfunkvertrags im Tarif „myMTVmobile", 24 Monate Mindestlaufzeit. Monatlicher Paketpreis 14,95 €, inklusive SMS Flatrate und Handy Internet Flat. Bei der SMS Flatrate sind SMS für innerdeutschen Versand in alle Mobilfunknetze inklusive. SMS gelten nicht zu Sondernummern und (Mehrwert-) Diensten. Handy Internet Flat gilt für paketvermittelte Daten im E-Plus UMTS- und GPRS-Netz (Bandbreite max. 7,2 Mbit/s), außer Roaming- und Auslandsverbindungen. Die Option erlaubt nur das Surfen mit einem UMTS- bzw. GPRS-fähigen Endgerät ohne angeschlossenen Computer und ist nicht für den Einsatz als WLAN-Modem nutzbar. Die Nutzung von Voice over IP ist ausgeschlossen. Ab einem Datenvolumen von 300 MB im jeweiligen Kalendermonat steht GPRS-Bandbreite (max. 56 kbit/s) zur Verfügung. Kunden, die nicht aktiv Kommunikation von E-Plus abgelehnt haben, erhalten bei 80 % des verbrauchten Volumens eine kostenlose Benachrichtigungs-SMS. Nur mit Online-Rechnung (rechtliche und steuerrechtliche Verwertbarkeit sind vom Kunden jeweils nach seinem individuellen Bedarf selbst zu prüfen), Teilnahme am Lastschriftverfahren, 80-Tage-Datenspeicherung und Vertragsverwaltung über Kundenbetreuung Online unter www.mymtvmobile.de. Der Kunde kann sich im Verhältnis zu E-Plus auf die Online-Rechnung berufen.

KLASSENTREFFEN | Von links nach rechts: Morphling, Bloodseeker, Drow Ranger und Lina, vier der mehr als 100 Helden des Spiels.

Dota 2

Von: Peter Bathge

Zugänglicher und schöner: Valve nimmt behutsame Änderungen an einem bewährten Konzept vor.

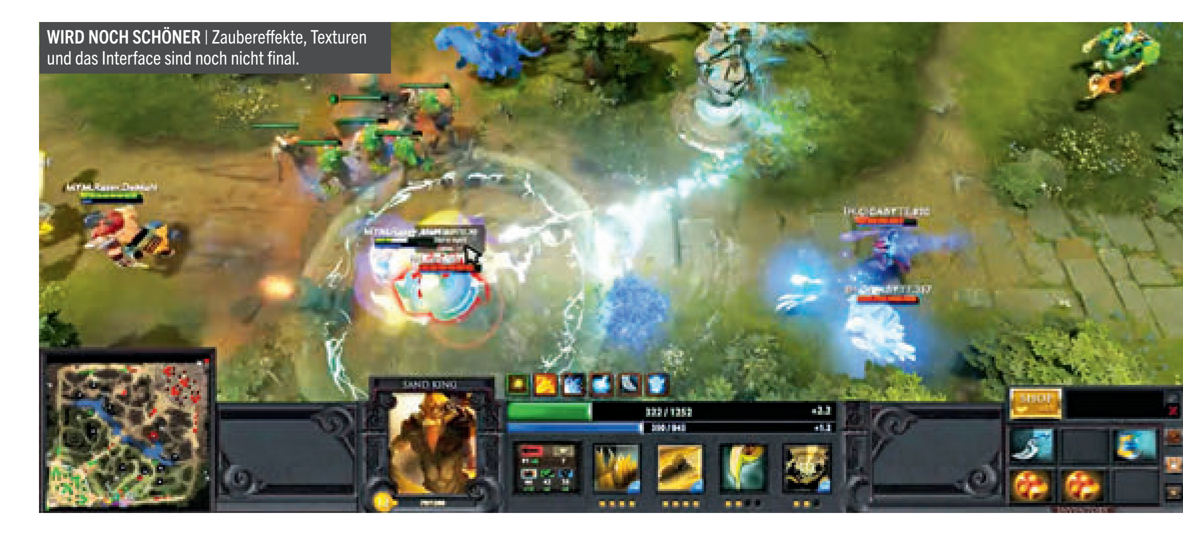
Die Gamescom 2011 war eine Genugtuung für tausende E-Sportler und Hobby-Spieler. Denn dort stellte Valve der Öffentlichkeit erstmals **Dota 2** vor, die professionelle Neuauflage der **Warcraft 3**-Fan-Modifikation **Defense of the Ancients**. Besonders begeisterte die treuen Anhänger, dass sich Valve dabei eng an die Vorlage hält, die das Echtzeit-Strategie-Prinzip auf die Steuerung einer einzigen Heldeneinheit reduziert und zahlreiche Nachahmer gefunden hat (siehe Seite 56). Es zeugt von der weltweiten Beachtung, die das einstige Hobby-Projekt **Dota** erlangt hat, dass mit Valve eine Firma dieses Projekt übernimmt, die sich ihre Spiele frei von finanziellen Zwängen aussuchen kann. Valve entwickelt, worauf die Mitarbeiter Lust haben. Und zurzeit haben die Valve-Beschäftigten Lust auf **Dota 2**.

Das Spielprinzip des auf Mehrspieler-Partien und Turnierspiele ausgelegten Titels ist schnell erklärt: Auf einer einzigen Karte, deren Layout (zwei einander gegenüberliegende Basen, drei Angriffsrouten mit automatischen Verteidigungstürmen am Wegesrand) im Vergleich zum ersten **Dota** unangetastet bleibt, versuchen zwei Teams menschlicher Spieler das Hauptgebäude des Gegners zu zerstören. Das Besondere dabei: Sie steuern **Dota 2** wie ein Strategiespiel aus der Vogelperspektive, kontrollieren aber keine Soldatenarmee, sondern nur einen einzigen Helden. Von denen gibt es mehr als 100 Stück, verteilt auf die zwei Parteien Dire und Ra-

DAS IST NEU

Die Veränderungen im Vergleich zur Warcraft 3-Mod Defense of the Ancients halten sich in Grenzen.

- Automatische Spielersuche nach ähnlich begabten Teilnehmern (Matchmaking)
- Mentorsystem: Erfahrene Spieler leiten Neulinge an
- Steam-Anbindung für Freundeslisten und Sprachübertragung
- Belohnungen für Community-Dienstleistungen wie die Erstellung von Helden-Leitfäden
- Hübschere Optik durch Source-Engine


WIRD NOCH SCHÖNER | Zaubereffekte, Texturen und das Interface sind noch nicht final.

„Über das Bezahlsystem machen wir uns noch keine Gedanken!“


Gabe Newell (rechts) ist Geschäftsführer von Valve.

PC Games: Valve und **Dota 2**, wie passt das zusammen?
Newell: „Ein paar Kollegen sind große Fans von Icefrogs **Dota** (Anm. d. Red: Icefrog betreut die Weiterentwicklung der Mod seit 2005). Unsere Mitarbeiter Robin Walker und Adrian Finol hatten sogar ein Team, mit dem sie **Dota** in Ligen spielten. Sie waren so begeistert, dass sie Icefrog kontaktierten und ihn fragten, wie er an eine Fortsetzung herangehen würde, ohne die früheren technischen Begrenzungen zu haben. Robin und Adrian waren nicht mehr zu halten und so brachten uns begeisterte Fans dazu, **Dota 2** zu entwickeln.“
PC Games: Du hast technische Begrenzungen erwähnt. Worum handelte es sich dabei genau?
Newell: „Die Engine war das größte Hindernis in Icefrogs Entwicklung von **Dota**. Dank unserer Source-Engine haben wir bei **Dota 2** viel mehr Möglichkeiten in Sachen Rendering, Netzwerktechnik und Spielfindung. Außerdem besitzen wir die Steamworks-Funktionen, mit denen wir **Dota 2** austatten, wie automatisch generierte Statistiken und die Möglichkeit der live übertragenen Kommentierungen. Das gibt unseren Entwicklern unglaubliche Freiheit und wird auch bei anderen Spielen wie **Team Fortress 2** und **Counter-Strike** noch Einzug finden.“
PC Games: Was sind die hauptsächlichen Änderungen?
Newell: „Wir haben viel verfeinert und angepasst, was Icefrog bei **Dota** nicht möglich gewesen war. Wir wollen vor allem neuen Spielern eine spaßige Spielerfahrung bieten. Deswegen haben wir auch den Coaching-Modus, in dem Anfänger von erfahrenen Spielern geführt und unterstützt werden. Auch der Wiedereinstieg nach unterbrochener Verbindung ist möglich, Partien können pausiert und gespeichert werden. Mit am wichtigsten ist das Matchmaking-System. Ein erfahrener Spieler wird in einem Match mit neun Anfängern zwar gute Ergebnisse erzielen, aber genauso wenig Spaß haben, wie die Neulinge, die von ihm fertiggemacht werden. Deswegen haben wir uns intensiv mit der automatischen Spielfindung befasst. Denn wir wollen, dass möglichst viele Spieler die bestmögliche Erfahrung mit **Dota 2** haben.
PC Games: Was wird **Dota 2** kosten?
Newell: „Darüber machen wir uns noch keine Gedanken. Im Moment konzentrieren wir uns darauf, ein gutes Spiel abzuliefern. Ein Spiel, das ein tolles Spielgefühl bietet, ein ausgereiftes Gameplay und eine gute Balance besitzt – sodass sowohl Fans des ursprünglichen **Dota** als auch komplett neue Spieler mit unserem Titel zufrieden sind. Wenn wir das geschafft haben, denken wir über Bezahlsysteme nach.“



SIEGERLÄCHELN | Auf der Gamescom prämierte Valve die Gewinner des **Dota 2**-Turniers mit einem Scheck über eine Million US-Dollar.

diant. Valve hat bereits bestätigt, dass alle Figuren aus **Defense of the Ancients** im inoffiziellen Nachfolger auftauchen.

Die Herausforderung für den Spieler besteht darin, die Stärken und Schwächen möglichst vieler Helden zu kennen und sie gezielt zu nutzen. Denn die beiden drei- oder fünfköpfigen Teams haben beispielsweise in der populären Spielvariante „Captain's Mode“ die Möglichkeit, vor Beginn eines Multiplayer-Matches bestimmte Helden zu sperren. Wenn dann der eigene Lieblingscharakter nicht zur Verfügung steht, sehen Sie ohne genaue Kenntnis der anderen Klassen schnell alt aus.

Komplette Kontrolle über die Zauber der Helden wie einen Erdwall, der Feinde aufhält, oder die Herbeirufung von Illusionsabbildern eines Widersachers bieten Tastaturkürzel. Ähnlich wie in **Starcraft 2** gewinnt in einem Duell erfahrener Spieler derjenige, der schneller die richtigen Tasten drückt und den Mauszeiger besonders fix über den Bildschirm schiebt. Ständig lauern die Match-Teilnehmer darauf, dass der Gegner sich aus der Deckung seiner Türme wagt oder die Formation seiner Kameraden verlässt. Was folgt, sind sich explosionsartig entfaltende Scharmützel, in denen Sekunden über Leben und Tod der Helden entscheiden.

Gibt ein Charakter den Löffel ab, steigt er nach einer kurzen Wartezeit wieder ins Spiel ein. Doch in dieser Zeit besitzt das gegnerische Team einen Vorteil. Computergesteuerte Monster unterstützen die Helden bei Ihren Angriffen; diese sogenannten Creeps ziehen unaufhörlich brandschatzend von den eigenen Baracken in Richtung Gegnerbasis.

Die Creeps spielen eine zentrale Rolle in **Dota 2**, greifen sie doch nicht nur Helden und Gebäude der feindlichen Fraktion an. Sie dienen vor allem als Quelle für Gold und Erfahrungspunkte, mit denen Ihre Spielfigur neue Fähigkeiten und Gegenstände erwirbt, die die Kampfkraft steigern. Die Erfahrung verteilt das Spiel dabei an alle Helden im Umkreis eines gestorbenen Monsters. Das Gold bekommt jedoch immer derjenige Held zugeschlagen, der den letzten Hieb gegen den Creep ausführt. Den richtigen Zeitpunkt dafür abzupassen, ist eine Kunst für sich, die Profis im sogenannten „Denying“ perfektionieren: Indem der Spieler eigenen Creeps den Gnadenstoß gibt, verhindert er, dass der Gegner Gold dafür einsackt. Dasselbe Prinzip greift auch bei befreundeten Helden und Türmen, deren Gesundheitspunkte sich dem Nullpunkt nähern. ❑


FELSEN ABTRAGEN | Zuerst fallen die automatisch feuernden Türme, dann erst lässt sich das Hauptgebäude des Gegners angreifen.

„Für Könner und Kenner – und dank Valve endlich auch für Einsteiger.“

Peter Bathge



Valve vertraut auf die Spielergemeinde: Das **Dota 2**-Turnier auf der Gamescom und der derzeit laufende Betatest haben laut Gabe Newell bereits zu zahlreichen Änderungen am Spiel geführt. Unter anderem überarbeitete das Entwicklerteam die Gestaltung der Benutzeroberfläche, die Anlass für viel Schelte mancher **Dota**-Veteranen war. Gut so, denn es wäre ein Fehler, den Nachfolger einer solch populären Fan-Modifikation zu entwickeln, ohne auf die Reaktionen der Community einzugehen. Valve ist sich dafür glücklicherweise nicht zu schade und so freue ich mich bereits auf eine grafisch erweiterte Version eines Mod-Klassikers, die zugänglicher ausfällt als das Original.

GENRE: Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER: Valve
PUBLISHER: Valve
TERMIN: 2012

EINDRUCK **SEHR GUT**



FARBENFROH | Die bunte Optik von **Dota 2** kommt nicht von ungefähr. Die Ursprünge des Spiels lassen sich bis zu **Starcraft** zurückverfolgen.

Dota 2: Ursprünge und Alternativen

Von: Peter Bathge/ Sven Lüdecke

Ein Blick auf die Auswüchse einer Fan-Map.

ARTS, so lautet die englische Abkürzung, mit der Valves Gabe Newell am liebsten jenes Genre bezeichnet, das Echtzeit-Strategie und Rollenspiel mit hektischen Multiplayer-Gefechten kreuzt: Action Real Time Strategy. Eine andere Schreibweise lautet MOBA: Multiplayer Online Battle Arena. Es sind Bezeichnungen für eine neue Sparte Spiel, die mit Fan-Modifikationen für die Blizzard-Spiele **Starcraft** und **Warcraft 3** ihren Anfang nahm und inzwischen mehrere kommerzielle Ableger mit tausenden Spielern hervorgebracht hat.

Doch woher kommt diese Begeisterung für ein Spielprinzip, das aus der Idee eines einzigen engagierten Fans entsprungen ist? Was ist **Dota Allstars**, wie ist diese einzelne Karte zu einem weltweiten Phänomen angewachsen und welche Grundzüge des Spiels müssen Sie kennen, um auf die Veröffentlichung von Valves **Dota 2** vorbereitet zu sein? Wir haben die Antworten zusammengetragen. ❑

DAS DOTA-LEXIKON: BEGRIFFE AUS DEM ACTION-RTS-GENRE ERKLÄRT

Das Genre der Action-Echtzeit-Strategie-Spiele bietet einen Haufen an Fachwörtern. Damit Sie den Durchblick behalten, listen wir die wichtigsten auf.

Base: Basis eines Teams, in der sich Hauptgebäude, Verteidigungseinrichtungen und der Shop befinden.
Bot: Abkürzung für „Bottom Lane", den unteren der drei Wege oder Bezeichnung für KI-Gegner
Buff: Ein Effekt, der die Fähigkeiten und Attribute eines Helden verbessert oder ihm neue Talente verleiht
Carry: Spielfigur, die am meisten Schaden anrichtet und vom eigenen Team unterstützt sowie beschützt wird
Caster: Spielfigur, die hauptsächlich durch Zauber Schaden an gegnerischen Einheiten anrichtet
Creep : Feindliche Einheit, die nicht aktiv vom Gegner gesteuert wird und in gewissen Zeitabständen erscheint
Debuff: Entfernen eines negativen Effekts
Deny: Todesstoß für eine befreundete Einheit, um gegnerischen Helden den Goldbonus zu verwehren
Dive: Verfolgung und im Optimalfall Abschuss eines gegnerischen Helden in der Nähe dessen Turms, ohne dabei selbst zu sterben
Firstblood: Erster Tod eines Helden in einem Match
Gank: Teamangriff auf einen einzelnen Gegner aus dem Hinterhalt
Item: Käufliche Gegenstände für die Spielfigur
Jungle: Gebiet abseits der Hauptwege
Jungler: Spielfigur, die abseits der Hauptwege gegen neutrale Monster kämpft und Hinterhalte auf Gegner vorbereitet
Lane: Hauptwege auf den Schlachtfeldern, auf denen Gegnerwellen auf die Basis zurennen
Last Hit: Todesstoß, der einen Goldbonus garantiert
Mid: Der mittlere der drei Hauptwege
Pushen: Konzentrierter Vorstoß auf einen Hauptweg, bei dem alle entgegenkommende Gegner besiegt werden
Respawn: Wiedereintritt eines Helden nach dem Tod
Shop: Ort auf der Karte, an dem der Spieler Gegenstände für seine Spielfigur kauft
Skill: Fähigkeit der Helden oder spielerisches Können
Slow: Effekt, der den Gegner zeitweise verlangsamt
Stun: Effekt, der die betreffende Einheit für eine gewisse Zeit bewegungsunfähig macht
Supporter: Spielfigur, die sich darauf konzentriert, das Team durch ihre Fähigkeiten zu unterstützen
Tank: Spielfigur, die sehr viel Schaden aushält und die Angriffe der Gegner auf sich zieht
Top: Der obere der drei Hauptwege
Tower: Verteidigungsgebäude in der Basis oder auf den Lanes, das gegnerische Einheiten attackiert
Ultimate: Stärkste Fähigkeit eines Helden

Diese Spiele muss Dota 2 schlagen

DOTA ALLSTARS

Die von Steve Feak zusammengestellte und von IceFrog perfektionierte Version des Ur-Spiels.



Mit dem Update vom April 2011 trägt **Dota Allstars** die Versionsnummer 6.72 im Titel und enthält 104 Helden. Die mit Blizzards Mapeditor erstellte Fan-Karte für **Warcraft 3: The Frozen Throne** kombiniert die besten Elemente unzähliger Versionen des ursprünglichen **Defense of the Ancients**, das im Jahr 2003 erschien (siehe Zeitleiste rechts). Das Spielprinzip, das Sie einen einzelnen Helden steuern lässt, eignet sich für schnelle, intensiv geführte Multiplayer-Gefechte und erreichte in der E-Sport-Szene große Popularität. Der Grund: Über Sieg oder Niederlage entscheidet bei **Dota Allstars** hauptsächlich der sogenannte Skill, also die Fähigkeit des Spielers, die Zauber und Talente seines Helden gewinnbringend einzusetzen.

LEAGUE OF LEGENDS

Von Spielern für Spielern, so das Credo der Entwickler. Der Erfolg ihres Gratisspiels gibt ihnen Recht.

Details und Tipps zu League of Legends finden Sie in der Extended-Ausgabe dieser PC Games.



In den zwei Jahren seit Release hat sich **League of Legends** zu einer der erfolgreichsten Abwandlungen des **Dota**-Spielprinzips gemausert. Es führte zusätzliche Optionen ein, um den eigenen Charakter zu formen: Runen, Meisterschafen und Beschwörungszauber. Im Item-Shop schlägt Ihnen das Spiel Gegenstände zum Kauf vor, und eine weitere Karte erlaubt Kämpfe zwischen zwei Dreierteams. Denying, das Erledigen eigener Creeps zum Nachteil des Gegners, gibt es nicht.

HEROES OF NEWERTH

Das kostenpflichtige Multiplayer-Spiel bedient sich großzügig bei Dota Allstars.

Weg von der Comic-Grafik des Originals hin zu einem erwachseneren Aussehen: **Heroes of Newerth** klaut kräftig bei der populären **Warcraft 3**-Karte, ist aber technisch ausgefeilter. Das Spiel von S2 Games erweitert das bekannte Spielprinzip zudem um nützliche Funktionen. Unter anderem erlaubt es den „Reconnect", also den Wiedereinstieg in eine laufende Partie, nachdem Sie durch einen Verbindungsabbruch vom Server geflogen sind. Seit Juli dieses Jahres nutzt das Spiel ein Free2Play-System: Spieler dürfen nur aus 15 Helden wählen, die einmal in der Woche ausgetauscht werden. Weitere Klassen schalten Sie mit barer Münze frei.

DIE ENTSTEHUNG

Wie sich über die Jahre eine Fan-Map zu einem der meistgespielten Online-Zeitvertreibe mauserte.

2003
Defense of the Ancients erscheint für **Warcraft 3: Reign of Chaos.** Die Fan-Karte basiert auf der **Starcraft**-Map Aeon of Strife.

September 2004
Dota-Erfinder Eul stellt die Weiterentwicklung ein und veröffentlicht den Code der Map.

2004
Steve Feak (auch bekannt als Guinsoo) stellt **Dota Allstars** für **Warcraft 3:The Frozen** Throne zum Download bereit. Die Map vereint die besten Helden aus allen Versionen des Ur-**Dota** in sich. Neuerungen wie Item-Rezepte machen **Dota Allstars** zur populärsten Variante der Map. Guinsoo entwickelt **Allstars** bis zur Version 6.01 weiter und gibt die Entwicklung dann aus zeitlichen Gründen auf.

2005
Der Fan Icefrog übernimmt die Entwicklung von **Allstars**. Er verbessert die Balance, behebt Fehler und legt den Grundstein für den Erfolg von **Dota** als E-Sport-Spiel.

2008
Electronic Sports World Cup (ESWC) nimmt **Dota Allstars** ins Spielaufgebot auf, aufgrund des hohen Teamfaktors und der riesigen Fangemeinde.

Oktober 2009
IceFrog kündigt die Zusammenarbeit mit Valve an.

April 2009
Demigod von Gas Powered Games erscheint als erste kommerzielle **Dota**-Abwandlung, kann sich aber nicht durchsetzen, besonders wegen Verbindungsproblemen.

Oktober 2009
League of Legends von Riot-Games erscheint; einer der Entwickler ist Steve „Guinsoo" Feak. Das Spiel ist kostenlos.

Mai 2010
S2 Games veröffentlicht **Heroes of Newerth.** Es übernimmt große Teile von **Allstars**, ist aber vorerst kostenpflichtig. Die Grafik ist erwachsener und weniger bunt.

Oktober 2010
Valve gibt bekannt, mit IceFrog an **Dota 2** zu arbeiten.

Von: Robert Horn

Altes Spiel mit neuem Konzept: Ein Klassiker wird wiederbelebt.

Syndicate

SCHOCKSCHWERENOT | Fans des ersten Teils sind sauer: **Syndicate** wird ein Ego-Shooter!

Es ist immer wieder schön zu sehen, dass Spiele aus grauer Vorzeit, mit denen viele Menschen nostalgische Erinnerungen verbinden, neu aufgelegt werden. Umso schöner ist es, wenn es Titel sind, die nicht nur ein tolles Spielprinzip, sondern auch eine packende, glaubwürdige Handlung besitzen. **Syndicate** ist genau so ein Kandidat. Auch wenn die Entwickler das alte Spielprinzip von 1993 – taktische (und teilweise bös schwere) Echtzeitstrategie – über Bord geworfen haben, bleibt die düstere und spannende Welt von **Syndicate** erhalten. Und darin sollte es den Entwicklern durchaus gelingen, tolle Geschichten zu erzählen.

Syndicate wirft Sie in eine düstere Zukunft im Jahr 2069: Die Welt wird von den drei Megakonzernen Eurocorp, Cayman Global und Aspari (den namensgebenden Syndikaten) regiert, die verbissen gegeneinander und um die Macht kämpfen. Denn, so der Leitspruch des Spiels: „Wirtschaft ist Krieg!" Um ihre Ziele zu erreichen, benutzen die Konzerne elektronisch verbesserte Agenten (in diese Rolle werden die Spieler schlüpfen), die für sie die Drecksarbeit erledigen.

Die gesamte Welt und alle Menschen darin sind über die sogenannte Dart-6-Biochip-Technologie permanent vernetzt. Ein Umstand, den sich die Konzerne (und somit auch der Spieler) zunutze machen und der wohl einen Großteil des Gameplays bestimmen wird. Ähnlich den Augmentierungen aus **Deus Ex: Human Revolution** besitzen die Agenten spezielle körperliche Verbesserungen, die ihnen helfen, im Kampf die Oberhand zu gewinnen. So können Spieler zum Beispiel die Zeit verlangsamen oder über das digitale Netzwerk in

WATERWORLD | Die Welt von **Syndicate** gehört den Konzernen. Bis auf wenige Ausnahmen …



CYBERWARE | Ähnlich den Augmentierungen aus **Deus Ex** wird Held Miles Kilo elektronische Verbesserungen nutzen.



SÖLDNER | Der Agent Miles Kilo ist im Auftrag des Eurocorp-Syndikats unterwegs.

EIN GELIEBTER VORGÄNGER



Der Vorgänger aus dem Jahre 1993 hat einen berühmten Papa – und einiges anders gemacht als die nun angekündigte Version:

Das Ursprungs-**Syndicate** stammt von einer Firma, die sich vor allem Ende des letzten Jahrtausends einen Namen gemacht hat: Bullfrog Productions. Das Studio wurde 1987 von keinem Geringeren als Peter Molyneux gegründet und hat einige der bekanntesten Spiele dieser Zeit entwickelt, etwa **Populous**, **Theme Park** oder **Dungeon Keeper**. Microsoft kaufte die Entwicklerschmiede 1995, Peter Molyneux selbst verließ die Firma einige Jahre später, um mit Lionhead Studios von vorne anzufangen. 2004 kam schließlich das Ende für Bullfrog, als EA einige seiner Entwicklerstudios unter EA UK zusammenfasste.

In Bullfrogs große Fußstapfen tritt jetzt, bei der Neuauflage von **Syndicate**, ein anderes Studio, nämlich Starbreeze. Die Schweden sind vor allem für ihr sehr gelungenes **The Chronicles of Riddick** bekannt und wagen nun für **Syndicate** einige radikale Neuerungen, die nicht jedem Fan der alten Teile schmecken dürften.



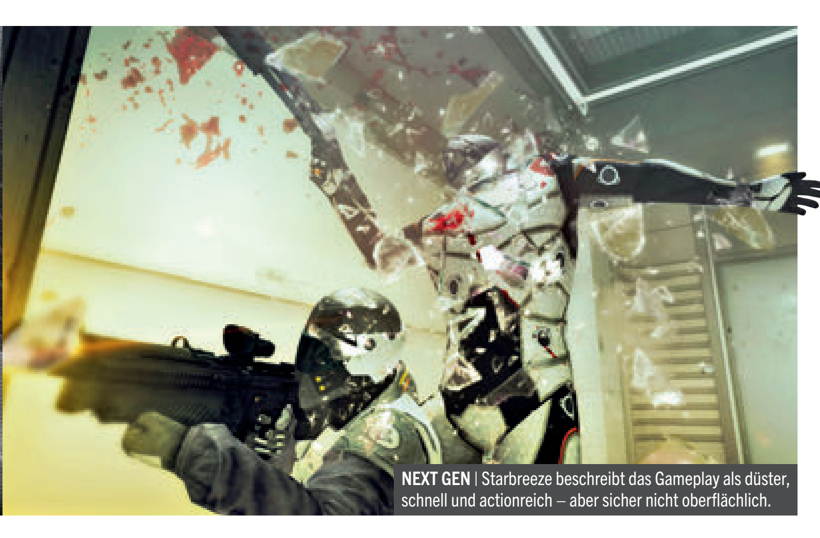
die Köpfe anderer Menschen eindringen. Noch ist nicht klar, was genau uns erwartet, aber die Möglichkeiten lassen uns fantasieren: Wie wäre es, eine feindliche Wache zu kontrollieren, sie ihre Waffe gegen sich oder andere richten zu lassen, ihre Gedanken zu lesen, ihre Bewegungen, sogar ihre Gedanken zu kontrollieren?

Neu ist diese Zukunftsvision allerdings nicht: Auch das berühmte Pen&Paper-Rollenspiel **Shadowrun** zeichnet schon seit 1989 ein ähnliches Bild einer von Konzernen regierten Welt (dort gibt es allerdings Orks, Trolle, Elfen und Drachen) und auch **Deus Ex** zeigt, welch spannende Geschichten man in einem nahen Zukunftsszenario erzählen kann.

Der größte Schock für Fans des Vorgängers von 1993 ist mit Sicherheit das Vorhaben der Entwickler, aus **Syndicate** einen Ego-Shooter zu machen. Steuerte man früher noch bis zu vier Agenten gleichzeitig aus einer isometrischen Perspektive, wird es nun aus der Egoperspektive zur Sache gehen. Viele Kenner des ersten Teils fürchten sich nun vor einem stumpfen Actionspektakel, das nichts mehr mit den Vorgängern gemein hat. Die Entwickler versuchen jedoch zu beruhigen und erklärten bereits, dass es einen Vier-Spieler-Koop-Modus geben werde, um das alte Gefühl des Vier-Mann-Trupps aufrechtzuerhalten. Außerdem versuche man, so viele Hommagen wie möglich zu integrieren. Die Idee, den Spieler direkt in die Rolle eines Agenten schlüpfen zu lassen, gefällt uns dagegen richtig gut. Eine billige Ballerorgie wird **Syndicate** sicherlich nicht.

In einer solch düsteren Zukunft sollte klar sein, dass kein Platz für Nettigkeiten bleibt. Bereits bei der Ankündigung des Spiels verrieten die Entwickler, dass **Syndicate** brutal und finster werde. Schon das Ursprungsspiel verlangte einige unmoralische und kaltblütige Entscheidungen. Genau diese Atmosphäre wollen die Entwickler nun auch in die Neuinterpretation des Spiels transportieren. Zumindest grafisch sind sie dabei auf einem guten Weg, denn das Spiel mit Licht und Schatten beherrschen die Starbreeze Studios perfekt, wie das vielgelobte **The Chronicles of Riddick** beweist.

Die wenigen Dinge, die bisher bekannt sind, werfen mehr Fragen auf, als sie beantworten. Kenner des Originals dürften sich verschaukelt fühlen, während jüngeren Spielern der Titel gar nichts sagt. Wir sind gespannt, wie die Community weitere Details zum Shooter aufnehmen wird und ob in Zukunft Vorfreude oder Frust überwiegt. ❑


NEXT GEN | Starbreeze beschreibt das Gameplay als düster, schnell und actionreich – aber sicher nicht oberflächlich.

„Gebt uns Spielern mehr düstere Zukunftsszenarien!"

Robert Horn



1993 hatte ich andere Spiele auf meiner Festplatte als **Syndicate**. Das macht aber nichts, denn mit diesem Spiel hat die Neuauflage wohl nur noch die Hintergrundgeschichte gemeinsam. Auch wenn das Entsetzen vieler Spieler über den Genrewechsel groß ist, so habe ich mich doch sehr über diesen mutigen Schritt gefreut. Denn dass **Syndicate** eher ein **Deus Ex** als ein **Modern Warfare** wird, sollte klar sein. Und da ich erstgenanntes Spiel gerade wie ein Wahnsinniger spiele und schon immer ein großer Fan von Cyberpunk-Universen war (**Snow Crash**, wer kennt's?), wecken die Infos zu **Syndicate** meine Vorfreude. Ich hoffe, das Spiel wird seinem Urvater gerecht und zaubert eine komplexe, düstere und glaubwürdige Welt!

GENRE: Ego-Shooter
PUBLISHER: Electronic Arts
ENTWICKLER: Starbreeze Studios
TERMIN: 1. Quartal 2012

EINDRUCK **NICHT MÖGLICH**

SCHNEETREIBEN | Die Independence-Pass-Rennen finden in den verschneiten Rocky Mountains statt – Obacht beim Driften!

Need for Speed: The Run

Von: Sascha Lohmüller

Einmal quer durch die virtuellen USA – selten war diese Reise so action-reich wie in The Run.

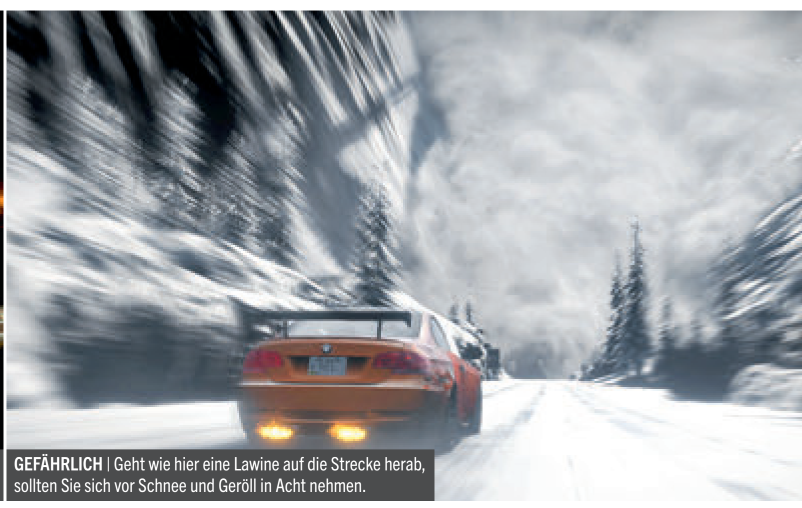
Eine Großstadt wie Paris hat immer einen ganz besonderen Ruf. So gilt die französische Hauptstadt seit Jahrhunderten als die Stadt der Liebe. Für Kinder hingegen ist es der Ort, an dem Micky Maus und Donald Duck zu Leben erweckt werden. Als Videospiel-Mekka ist Paris allerdings kaum bekannt. Dennoch lud Electronic Arts uns ins spätsommerliche Nordfrankreich ein, um uns gleich mehrere Spiele auf Next-Gen-Konsolen zu präsentieren, darunter auch das neueste **Need for Speed** mit dem in storytechnischer Hinsicht äußerst passenden Namen **The Run**.

Der Hauptcharakter von The Run, Jack Rourke, hat ein Problem: Schulden. Und weil er diese Schulden dummerweise bei den falschen Leuten angehäuft hat, muss Jack um sein Leben bangen. Die einzige Möglichkeit, das Geld zu besorgen, besteht darin, ein Straßenrennen zu gewinnen. Wer als erster von 200 Fahrern den „Run" von San Francisco bis New York schafft, sackt 25 Millionen Dollar Preisgeld ein.

Doch der Untertitel **The Run** hat noch eine zweite Bedeutung für das neue **Need for Speed.** Denn rund ein Zehntel der Spielzeit sind Sie per pedes unterwegs. Diese Zu-Fuß-Missionen sind eine Art interaktiver Zwischensequenzen. Sie rennen unter anderem Autos hinterher, werden von der Polizei verfolgt oder aus einem Helikopter beschossen. Am Ende der spielbaren Zwischensequenzen schwingen Sie sich aber immer zurück ans Steuer eines Autos und widmen sich der nächsten Rennstrecke. Selbiges taten wir



WO IST MEIN AUTO? | Die Zu-Fuß-Missionen sind im Grunde spielbare Zwischensequenzen, in denen Jack einen fahrbaren Untersatz sucht.



GEFÄHRLICH | Geht wie hier eine Lawine auf die Strecke herab, sollten Sie sich vor Schnee und Geröll in Acht nehmen.

„Der Spieler ist zu jeder Sekunde Teil der Action!"


Drew Hahn ist Community Manager bei EA Black Box.

PC Games: Unter der Haube von **The Run** schlummert ja die neue Frostbite-Engine mit ihrer tollen virtuellen Zerstörung. Nutzt ihr die Technologie auch für ein detailliertes Schadensmodell?

Hahn: „Es gibt ein vollständiges Schadensmodell und wenn ihr euer Auto schrottet, müsst ihr die Rücksetzfunktion nutzen und den Abschnitt neu fahren. Zudem gibt es verschiedene Schadensstufen, die aber eine recht sanfte Auswirkung auf euer Auto haben. Unsere Philosophie ist es, den Spieler nicht zu sehr zu bestrafen. Wenn ihr also gegen einen Felsen fahrt und das Auto zerlegt, spult ihr zurück, aber wenn ihr ihn nur streift, verbeult euer Gefährt bis zu dem Punkt, an dem ihr womöglich einen leichten Seitendrall oder Ähnliches bemerkt. Aber ihr könnt keine Räder verlieren oder dergleichen. Das Schadensmodell ist allerdings präzise: Wenn ihr mit der rechten Seite an einem Felsen vorbeischrammt, ist natürlich auch die rechte Seite beschädigt, und je schneller ihr beim jeweiligen Kontakt fahrt, desto stärker ist der Schaden."

PC Games: Eine große Neuerung ist ja die Einführung der Zu-Fuß-Missionen. Die letzte prominente Rennspiel-Serie, die so etwas versucht hat, war **Driver**, und der Entwickler ist damit auf die Nase gefallen. Was macht Black Box besser?

Hahn: „Der einzige Grund für die Zu-Fuß-Missionen ist der, dem Spieler die Story weiterzuerzählen. In den früheren Serienteilen seid ihr die ganze Zeit herumgefahren und die Story wurde zwischendrin durch Videos erzählt. Wir wollen euch diesmal aber in jeder Sekunde Teil der Action sein lassen, wollen, dass ihr den Controller nicht zwischendurch beiseitelegt. Ich denke, das funktioniert ganz gut und lässt den Spieler die Story deutlich näher erleben. **Need For Speed** ist aber immer noch ein Rennspiel und wird auch immer eines bleiben. Die Missionen außerhalb der Autos machen vielleicht zehn Prozent des Spiels aus."

PC Games: Es wird also keine rennspielfremden Elemente wie Shooter-Sequenzen geben?

Hahn: „Nein, es wird keine Situation geben, in der ihr beispielweise frei herumlauft. Im Grunde sind es immer kurze Actionsequenzen, in denen ihr nach eurem nächsten Auto sucht. Der Hauptcharakter versucht ja, möglichst schnell von San Francisco nach New York zu gelangen. Wenn er also nicht in einem Auto hockt, ist sein wichtigstes Ziel immer, schnell wieder in eines einzusteigen und weiterzufahren. Denn schließlich kann er nicht einmal ansatzweise so schnell rennen, wie er fährt. In wirklich jeder Zu-Fuß-Mission lauft ihr also so schnell wie möglich zum nächsten Fahrzeug.

auch am Ende der Präsentation und schnappten uns einen der bereitliegenden PlayStation-3-Controller.

Die erste fahrbare Strecke führt uns in die staubige Einöde Nevadas. Desert Hills, so der Name, dürfte dem einen oder anderen bereits aus dem Gamescom-Trailer bekannt vorkommen. Bevor wir uns jedoch auf die Jagd nach den anderen Fahrern machten, machte sich Ernüchterung breit. Denn trotz der nagelneuen Frostbite-Engine unter der Haube passte sich das uns gebotene Bild qualitativ der drögen Nevada-Strecke an. Die letzten beiden Serienteile, **Hot Pursuit** und **Shift 2 Unleashed**, machten optisch deutlich mehr her, auch auf Sonys Heimkonsole. Ebenfalls unschön: Einige Gegenstände auf und neben der Strecke sowie der Gegenverkehr erscheinen mitunter plötzlich. Hier und da wuchs sogar virtuelles Gras auf dem Asphalt. Allerdings versicherte man uns, dass bis zum Release im November noch gehörig an der Grafik geschraubt werde – eine gewisse Skepsis bleibt.

Auf der Strecke angekommen, fühlen sich Serienkenner gleich heimisch. Fahrgefühl, Fahrzeughandling, Steuerung – all das wirkt vertraut und erinnert stark an **Hot Pursuit**. Leider hat Black Box auch eine weitere Tradition der Serie fortgesetzt: die Gummiband-KI. Mal fahren die Gegner, als fänden sie den dritten Gang nicht, dann wiederum überholen sie Sie locker, obwohl Sie bergabwärts vollgas geradeaus fahren. Das geht sogar so weit, dass man nach mehrmaligem Fahren einer Strecke weiß, ab welcher Kurve der Gegner auf einmal langsamer wird – nervig! Ihre Boostfunktion lässt sich nach wie vor einfach per Taste aktivieren, ist nur begrenzt einsetzbar und lädt sich durch besondere Aktionen wie knappe Ausweichmanöver etwas schneller wieder auf. Für andere Aktionen hingegen, etwa Überholmanöver oder lange Drifts, erhalten Sie Erfahrungspunkte und schalten so im Laufe der Kampagne Herausforderungen, Abzeichen und weitere Features frei.

Auch die Rennen selbst bieten genug Abwechslung, obwohl es im Grunde ja nur darum geht, 199 andere Fahrer zu überholen. Das beste Beispiel dafür ist die zweite spielbare, ebenfalls in mehrere Etappen unterteilte Strecke: Independence Pass. Hoch in den verschneiten Gipfeln der Rocky Mountains gelegen, duelliert sich Jack hier mit einem einzelnen Konkurrenten auf einem gesperrten Bergpass. Dieses Duell wird jedoch dadurch aufgelockert, dass ständig Lawinen auf die Strecke rattern. Und wenn eine solche den Konkurrenten von der Straße fegt, vergibt man dem Spiel auch die altbekannten **NfS**-Schwächen ... ❏


WÜSTE | Auf der Desert-Hills-Strecke fahren Sie durch die Einöde Nevadas – zum Glück nicht allein.

„(Noch) nicht auf dem Niveau, das ich nach Hot Pursuit erwarte!"


Sascha Lohmüller

Nach dem kleinen Durchhänger mit **Carbon**, **Undercover** und Co. hat die **Need for Speed**-Serie mit den letzten beiden Titeln **Shift 2** und **Hot Pursuit** meiner Meinung nach die berühmt-berüchtigte Kurve gekriegt. Beide Spiele waren nämlich endlich wieder auf dem Niveau früherer Serienvertreter und vor allem grafisch ein großer Schritt nach vorne. **The Run** stimmt mich momentan jedoch noch skeptisch. Die Grafik ist (noch) nicht auf dem Niveau, das ich vor allem von der Frostbite-Engine erwarte, die Gummiband-KI nervt wieder deutlich mehr und auch die Zu-Fuß-Passagen hätte ich persönlich nicht gebraucht. Noch haben die Jungs und Mädels bei EA Black Box aber Zeit, mich eines Besseren zu belehren.

GENRE: Rennspiel
PUBLISHER: Electronic Arts
ENTWICKLER: EA Black Box
TERMIN: 18. November 2011

EINDRUCK **GUT**

RAUBTIER | Schlaue Spieler suchen sich eine erhabene Position und beobachten von dort aus die Laufwege der Wachen.

WARUM KEIN TEST?

Wir konnten die PC-Fassung des Spiels bislang nur bei einer Präsentation sehen. Auch die (hervorragend aussehenden) Konsolenversionen waren lediglich eingeschränkt spielbar – das reicht natürlich nicht für einen fundierten Test inklusive Wertung.

AUF PCGAMES.DE Den finalen Test finden Sie ab dem 21. Oktober auf unserer Webseite.

SUPERBE SPIELWELT | Der Stadtbezirk Arkham City ist von Beginn an frei erkundbar – am schnellsten per spektakulärem Gleitflug.

Batman: Arkham City

Von: Thorsten Küchler

Superheld, super Spiel: der Action-Hit des Jahres!

Im Open-Air-Knast Arkham City ist die Hölle los: Der Joker plant den Weltuntergang, Hugo Stranges Wachen drangsalieren die Insassen, Mr. Freeze geht seinem eiskalten Handwerk nach – und mittendrin: Batman, der den Schurkenstadl irgendwie in den Griff bekommen muss.

Entwickler Rocksteady geht mit der Fortsetzung des Überraschungserfolgs **Arkham Asylum** aufs Ganze: mehr Missionen, mehr Gadgets, mehr Comic-Atmosphäre, mehr mehr! Und dieser größenwahnsinnig klingende Ansatz geht voll auf: Alles, was wir bislang vom Spiel gesehen haben, lässt nur einen Schluss zu: **Arkham City** wird DAS Action-Adventure des Jahres. Besonders der Umfang des Superhelden-Spektakels ist erstaunlich: Die Hauptstory hält Sie knapp 20 Stunden bei Laune, die Nebenmissionen verschlingen locker noch mal so viel Zeit. Letztere lassen die Augen jedes Batman-Fans leuchten:



GEFRIERBRAND | In der Iceberg Lounge trifft Batman auf Mr. Freeze – und dessen erkaltete Opfer.



PLANUNGSSICHERHEIT | Die Detektiv-Sicht enthüllt, welche Waffen Ihre Gegner tragen.


INSTINKTIV | Auch Catwoman verfügt über eine Art Superblick, im Laufe der Kampagne kommt die Mieze aber etwas zu kurz.



BRILLANT BEWEGT | Die Kampfanimationen sind nahezu perfekt – da sitzt jeder Tritt, jeder Hieb.


DUELL DER GIGANTEN | Das Bossgefecht gegen Mr. Freeze erfordert Taktik, Geschick und schnelle Reflexe – extrem packend!

Mr. Freeze

Dieser coole Geselle samt Gefrierkanone ist einer der genial designten Schurken im Spiel.

Sie kraxeln als Catwoman durch die Straßen, verfolgen den wirren Massenmörder Zsasz, lösen die Rätsel des Riddlers, jagen den Attentäter Deadshot und gehen eine unheilvolle Allianz mit Muskelberg Bane ein. Wer das Spiel dann durchhat, startet den „New Games Plus"-Modus: Batman behält alle gekauften Upgrades, aber seine Gegner sind nun deutlich stärker. Zudem werden bei dieser Profi-Spielvariante die sonst so wichtigen „Jetzt kontern"-Symbole nicht mehr eingeblendet – ein Fall für Experten!

Abseits des Hauptspiels warten zudem mehr als 100 Challenges auf Sie. Diese können entweder mit Batman oder aber mit Catwoman angegangen werden. Der Clou: Die Herausforderungen sind in Mini-Kampagnen untergliedert. Sie ackern sich also durch eine Art Miniserie, die zumeist aus drei verschiedenen Levels besteht. Mal müssen Sie einfach nur eine bestimmte Anzahl von Gegnern verprügeln, mal unbemerkt Wachen ausschalten. Am Ende folgt dann eine Abrechnung samt Gesamtpunktzahl. Diese wiederum wird online mit denen Ihrer Freunde verglichen – zwar kein Ersatz für einen echten Mehrspieler-Modus, aber dennoch motivierend. Übrigens: Sämtliche Modi unterstützen Nvidias hauseigene 3D-Technik, was jedoch zwingend eine Geforce-Grafikkarte voraussetzt. Ansonsten ist die Optik des Spiels im Vergleich zum Vorgänger nur geringfügig verbessert – was aber angesichts dessen toller Qualität wahrlich keine Schande ist. Weitaus ärgerlicher finden wir Warners Veröffentlichungspolitik in Sachen Sammlerstücke: Die sehr schicke Collector's Edition des Spiels samt Batman-Statue und dem famosen Soundtrack wird ausschließlich für Konsolen erscheinen – Skandal!

FAKTEN



GENRE:
Action-Adventure
ENTWICKLER:
Rocksteady
PUBLISHER:
Warner Bros. Games
TERMIN:
21. Oktober 2011

- Neue, offene Spielwelt: Arkham City, ein Gefängnis-Bezirk
- Catwoman als zweite, in vorgegebenen Missionen spielbare Figur
- Zahlreiche neue Gadgets
- Dank unzähliger Nebenmissionen knapp 40 Stunden Spielzeit
- Abermals keinerlei Multiplayer – es gibt nur Online-Ranglisten.

„Kritiker hassen dieses Spiel – denn es gibt fast nichts zu kritisieren!" *Thorsten Küchler*

WAS HABEN WIR GESPIELT? Auf diversen Events konnten wir die Konsolenfassungen von **Arkham City** anspielen. Allerdings handelte es sich dabei jeweils um aus dem Zusammenhang gerissene, einzelne Missionen.

HOFFNUNGEN & BEFÜRCHTUNGEN

- \+ Exzellente Superhelden-Atmosphäre
- \+ Tolle Inszenierung mit genial umgesetzten Comic-Schurken und absolut perfekten englischen Sprechern
- \+ Wunderschön choreografierte Massenkämpfe
- \+ Zahlreiche Gadgets spornen zum Experimentieren an.
- \+ Frei erkundbare, optisch atemberaubende Spielwelt
- \+ Ebenso spannende wie überraschende Nebenmissionen
- \+ Deutlich umfangreicher als der Vorgänger
- − Optisch „nur" etwas schicker als Teil 1
- − Komplexe Steuerung, die Einsteiger überfordert

WERTUNGSTENDENZ 0 – 100



Seit meinem achten Lebensjahr zocke ich PC-Spiele, seit zehn Jahren teste ich sie professionell – und doch gab es nur ganz wenige Titel, die mich so gefesselt haben wie **Arkham City**. Entwickler Rocksteady hat die nahezu perfekte Fortsetzung geschaffen: ein Spiel, das direkt an seinen Vorgänger anknüpft und ihn gleichzeitig in allen Belangen übertrifft. Besonders die geradezu romantische Verbundenheit der Macher mit der Batman-Thematik merkt man **Arkham City** an jeder Ecke an. Großartig designte Comic-Halunken? Klar! Herrlich spaßige Gadgets? Und ob! Eine Spielwelt, die meinen Forscherdrang weckt? Auch das! Einzig Einsteiger seien gewarnt: Wer den Vorgänger nicht kennt, dürfte zu Beginn des Spiels ins Schwitzen kommen – denn Batman verfügt von Beginn an über ein geradezu gigantisches Move-Repertoire. Mehr Negatives gibt es beim besten Willen nicht zu vermelden …

TEST

10/11

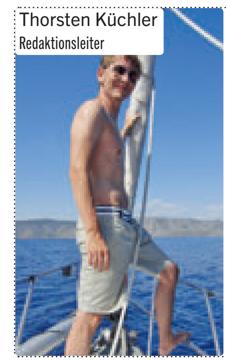
Die PC-Games-Stammredaktion in der Vorstellung – was bewegte die Redakteure in diesem Monat?

Petra Fröhlich
Chefredakteurin




War begeistert:
Von vielen, vielen E-Mails und Kommentaren, die ihr in der Spiegel-Online-Diskussion um den Spielejournalismus beipflichteten.
Ist froh:
Dass wir schnell und unbürokratisch so gut wie allen 500 Lesern helfen konnten, die auf Probleme bei der Installation unserer Vollversion **Sacred 2** gestoßen sind.
Hat bei Recherchen (S. 112) zufällig im Keller gefunden:
die **Wing Commander 3** Special Edition von 1994

Thorsten Küchler
Redaktionsleiter



Erkenntnis 1:
Kroatien ist ein tolles Urlaubsland mit einer noch tolleren Gerstensaft-Industrie.
Erkenntnis 2:
Segeln macht irre Spaß, der entsprechende „Führerschein" muss bis nächsten Sommer gemacht werden!
Erkenntnis 3:
Die slowenische Autobahn-Maut ist pure Abzocke und gehört verboten.
Erkenntnis 4:
Schotten haben einen fiesen Akzent.

Wolfgang Fischer
Stellv. Redaktionsleiter



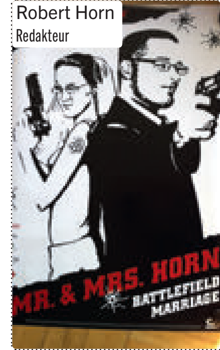
Freut sich total:
Dass Square Enix die Wiederbelebung der **Deus Ex**-Reihe so gut hinbekommen hat. Hoffentlich gelingt das auch mit dem Hitman!
Sucht händeringend:
Nach einem hübschen Häuschen im Großraum Erlangen, das auch bezahlbar ist. Einfach krank, wie viel Geld ein typischer Makler fürs Nichtstun haben will.
Ist noch unsicher:
Ob er mit **PES 2012** oder doch mit **FIFA 12** den Fußballherbst verbringen wird.

Stefan Weiß
Leitender Redakteur



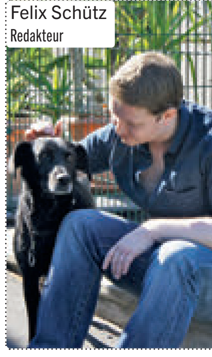
Steht auf Augmentierungen:
Zwei Durchläufe in **Deus Ex: Human Revolution** und noch immer entdecke ich neue Spielvarianten – parallel dazu habe ich mit dem ersten **Deus Ex** plus **New Vision**-Mod viel Freude.
Steht auf Zauberdecks:
Seit meinem Schnäppchenkauf von **Magic: The Gathering – Duels of the Planeswalkers 2012** auf Steam glühen die Karten.
Steht auf Ordnung:
Endlich sind meine PC-Spiele im Regal neu sortiert.

Robert Horn
Redakteur



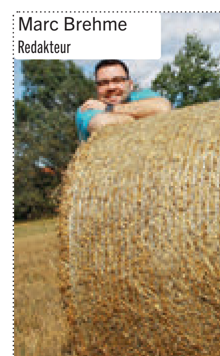
Freut sich für Doom:
Endlich wurde dieser Meilenstein der Computerspielgeschichte vom Index geholt. Es war Zeit.
Spielt parallel:
Space Marine zur oberflächlichen Action-Entspannung, **Deus Ex** zum Reinfuchsen und Vertiefen. Beides tolle Spiele!
Erwartet den heißen Herbst:
Rage kommt bald, **Skyrim** steht an, **Diablo 3** guckt um die Ecke, **The Old Republic** klopft. Das bedeutet eine Menge Arbeit und Spaß.

Felix Schütz
Redakteur



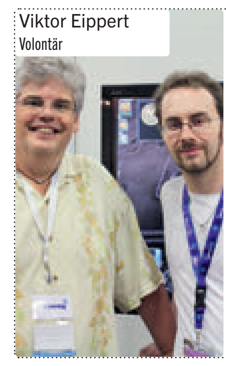
Verbrachte ein paar Tage:
Mit seiner Freundin auf einem Bauernhof. Ohne Computer, aber dafür mit nettem Hündchen, verspielter Katzenfamilie und ungewohnter Ruhe.
Durchgespielt:
Space Marine (PC), **Deus Ex: Human Revolution** (PC), **Zelda: Ocarina of Time** (3DS), **Dungeon Keeper 2** (PC) und ein Actionspiel (PC)
Beschäftigt sich nun mit:
Harveys Neue Augen (PC), **Diablo 3** Beta (PC), **Adventure World** (Facebook) und **Wing Commander 3** (PC)

Marc Brehme
Redakteur



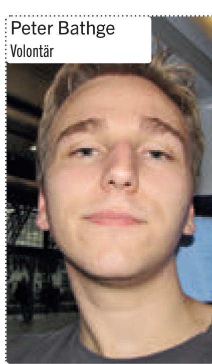
Spielte in seinem Urlaub:
Fangen, Verstecken, Fußball, Volleyball, Blinde Kuh, Quartett und auch viel mit den Einstellungen seiner Spiegelreflex-Kamera.
Nahm sich vor, endlich:
die Garage zu entrümpeln, damit das Auto darin auch Platz findet, wenn bald der erste Schnee fällt. Christstollen steht ja bereits im Laden.
Würde sich tatsächlich:
mit dem Stromauto Ampera mal einen Opel kaufen, wenn der mit 42.900 Euro nicht so unverschämt teuer wäre.

Viktor Eippert
Volontär



Genoss in vollen Zügen:
Seine erste Gamescom. Ich traf nette Entwickler, fleißige Kollegen und vor allem unsere hochgeschätzen Leser. Ein tolles Erlebnis, das ich in Zukunft gerne wiederhole!
Frönt wieder mal:
Indiespielen. Um nur ein paar zu nennen, an denen ich kürzlich viel Spaß hatte: **Bastion**, **Costume Quest (PS3)**, **Mushroom Wars (PS3)** und **Limbo**. Völlig verzaubert hat mich außerdem **Harveys Neue Augen** – knuffig, lustig, grandios!

Peter Bathge
Volontär



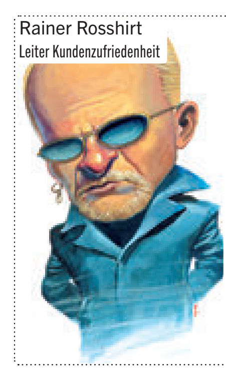
Ist ganz froh:
Dass **Might and Magic Heroes 6** nicht mehr vor Redaktionsschluss eintraf. So bleibt mehr Zeit für den Test in der nächsten Ausgabe.
Ist geschafft:
Weil er **Deus Ex: Human Revolution**, **Dirt 2** sowie **Space Marine** durchgespielt hat und virtuell am Strand spazieren war – alles am PC.
Ist traurig:
Dass sein Blog auf volodojo.wordpress.com kaum Leser hat. Dabei beißt er doch gar nicht (so oft)!

Dominik Schmitt
Video-Redakteur



Grüßt herzlich:
Seinen alten Kumpel Matze (brillenlos und gutaussehend zur Linken).
Gratuliert:
Den Horns nochmal nachträglich zur Hochzeit! Und danke für Guiness und Irish Stew, sie waren köstlich!
Begutachtet:
Haufenweise (Luxus-) Karossen auf der IAA.
Freut sich ungemein:
Auf **Batman: Arkham City**! Ich erhoffe mir das beste Single-Player-Erlebnis des Herbstes! Mit Catwoman!

Rainer Rosshirt
Leiter Kundenzufriedenheit



Freut sich:
Über die Fortschritte beim Bau eines PCs in einem antiken Radio
Bedankt sich:
Bei den Lesern, die ihm bei dem Problem mit dem magischen Auge geholfen haben.
Gönnt sich:
Endlich seinen eigenen Räucherofen.
Ärgert sich:
Dass er diese Idee nicht schon früher hatte.
Besorgt sich:
Große Mengen Hickoryspäne

Florian Stangl
Chefredakteur Online



Wurde wiedergeboren:
In **Reborn Horizon**, einem exzellenten Browsergame. PvP meets **Fallout** meets **Siedler**.
Ist böse:
In der Rolle als Darth Metal (Bild) konnte ich mich so richtig ausleben. Wofür? Abwarten!
Will abheben:
In **Battlefield 3** als Jet- und Heli-Pilot. Wenn's nur schon so weit wäre ...
Besucht Britannia:
Ultima 1-3 sind dank GOG.com wieder eine Reise wert.

TOP-THEMEN

SPORT

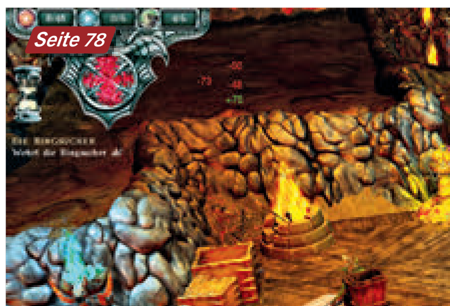
PES 2012 VS. FIFA 12



KOPF AN KOPF | Zwei erstklassige Fußballsimulationen kämpfen um die Gunst der Spieler: Welches spielt sich besser, worin liegen die Unterschiede, wie gut ist die Grafik auf dem PC und welcher Titel geht aus dem Duell als Sieger hervor? Christoph Schuster beantwortet diese Fragen in seinem großen Vergleichstest.

STRATEGIE

DUNGEONS: THE DARK LORD



WIEDERHOLUNGSTÄTER | Nach dem schwachen Vorgänger **Dungeons** versprach Entwickler Realmforge, es mit **The Dark Lord** besser zu machen. Ob die zusätzlichen Missionen und der neue Mehrspielermodus ausreichen, um Peter Bathge zu überzeugen?

ACTION

RED ORCHESTRA 2: HEROES OF STALINGRAD

STIMMUNGSVOLL | Riesige Karten für 64 Spieler, glaubwürdige Atmosphäre und hoher taktischer Anspruch – nur einige Dinge, die den intensiven Mehrspieler-Shooter auszeichnen. Trotzdem hat unser Gastautor Oliver Haake nicht nur Positives zu berichten – das und mehr lesen Sie in seinem Test auf Seite 90.



INHALT

SO TESTEN WIR

Die Motivationskurve

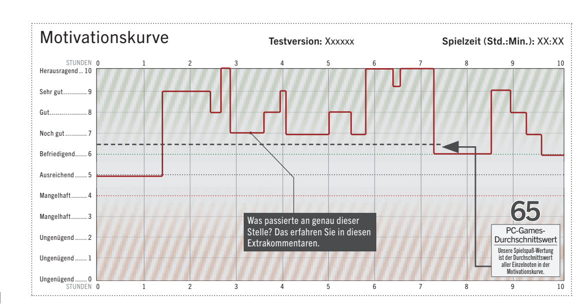
Entscheidend: der Spielspaß
Beim PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es ankommt: der Spielspaß.

So gehen wir vor:
Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile" bis „Hochspannung pur". Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

Mit vielen Punkten belohnen wir:
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente" – Situationen, die einem Wochen und Monate im Gedächtnis bleiben

Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

Abzüge gibt es für:
- Zu hohen Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)



- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen
- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Nicht genau erklärte Spielfunktionen
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

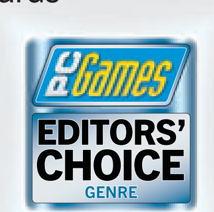
Nicht berücksichtigt werden:
- Hardware-Anforderungen
- Kopierschutz
- Preis/Leistung
- Online-Registrierung
- Publisher
- Editor und Mod-Freundlichkeit
- Ausstattung und Verpackung
- Service und Support

Jede Stunde zählt:
Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zig Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Unser spezielles Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als andere.

Ihre Vorteile:
- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden entlarvt.
- 100%ige Transparenz und Ehrlichkeit; Sie sehen, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

Die PC-Games-Awards





PC-Games-Award | Hervorragende Spiele erkennen Sie am PC-Games-Award. Diesen verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 85 Punkten.

Editors'-Choice-Award | Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir Ihnen uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahren Sie auf Seite 96.

> **90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten „90er" gewürdigt.

> **80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.

> **70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60, Befriedigend** | Wenn Sie die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für Sie infrage.

> **50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden Ihre gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

USK-Einstufungen



Ohne Altersbeschränkung



Ab 6 Jahren



Ab 12 Jahren




Ab 16 Jahren



Keine Jugendfreigabe

WIRBELWIND | Starspieler sehen in **FIFA 12** nicht nur deutlich besser aus, ihre individuellen Fähigkeiten wurden auch noch stärker umgesetzt. Entsprechend flott dribbelt sich ein Ribéry durch die Abwehr.

FIFA 12

Von: Christoph Schuster

EA nimmt den PC wieder ernst – und macht das Duell gegen Konami damit so spannend wie nie zuvor!

„Auf geht's – kämpfen und siegen!" schallt es nicht selten durch das Rund der deutschen Stadien. In Anbetracht dieses Schlachtruf-Evergreens erscheint es nur logisch, dass sich EA Sports dieses Jahr vor allem auf die Zweikämpfe konzentriert.

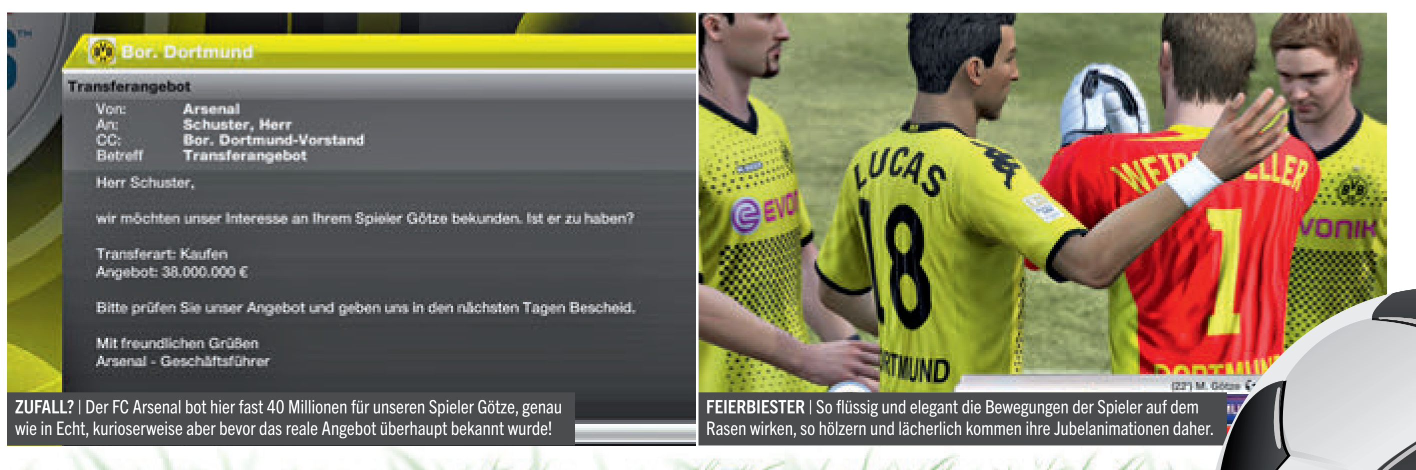
Die neue Impact-Engine inszeniert das Aufeinandertreffen der Kicker physikalisch glaubwürdig. Das ist eine tolle Ergänzung zu den ohnehin schon überlegenen Bewegungsanimationen der Balljongleure, zumal die Entwickler hier nochmals nachbesserten, damit skurrile Situationen seltener auftreten. In Anbetracht der vielen realistischen Duelle auf dem Rasen lassen sich die wenigen Aussetzer jetzt gut verschmerzen.

Auch spielerisch stand das Kräftemessen Mann gegen Mann auf dem Änderungsplan (siehe Extrakasten). Die neue Duell-Variante erfordert zwei Tasten statt einer und dementsprechend Umgewöhnungszeit trotz der sinnvollen Tutorials. Außerdem begünstigt sie überlegtes Timing und Stellungsspiel. Im Optionsmenü lässt sich aber auch das klassische Zweikampfverhalten einstellen.

Auf der Gegenseite lernten die Angreifer zwar kaum neue Tricks dazu, beherrschen ihre alten aber besser. Das angepriesene Präzisionsdribbling ist die logische Weiterentwicklung der 360°-Steuerung und führt dazu, dass Sie Defensivakteure noch leichter durch einfaches Abstoppen oder Körperdrehungen ausmanövrieren. Kabinettstückchen benötigen Sie deshalb kaum.

In Kombination mit der kniffligeren Abwehrarbeit ergeben sich mehr Torraumszenen. Dafür fischen die Keeper nun mit teils tollen Reflexen die Bälle heraus und Sie stoßen innerhalb des 16ers auf Beton, falls Sie sich beim Angriff zu viel Zeit lassen.

Die regelrechte Zelebrierung der Zweikämpfe überfordert dummerweise die Herren Schiris. Diese ha-



ZUFALL? | Der FC Arsenal bot hier fast 40 Millionen für unseren Spieler Götze, genau wie in Echt, kurioserweise aber bevor das reale Angebot überhaupt bekannt wurde!

FEIERBIESTER | So flüssig und elegant die Bewegungen der Spieler auf dem Rasen wirken, so hölzern und lächerlich kommen ihre Jubelanimationen daher.

DIE NEUE DEFENSIVSTEUERUNG

Während jährliche Sport-Updates mit Reformen meist zögerlich umspringen, leistet sich FIFA 12 in der Defensive überraschend heftige Veränderungen.

Bisher reichte eine Taste, um den Verteidiger Richtung Gegenspieler zu hetzen und diesem anschließend den Ball abzunehmen. Dieses Vorgehen spaltete EA Sports nun allerdings in zwei Phasen auf, es belegt dementsprechend auch zwei Knöpfe. Mit der ursprünglichen Tackle-Taste (auf einem Xbox-Pad der A-Knopf) läuft Ihr Defensivmann zwar noch immer zum ballführenden Kontrahenten, begleitet diesen aber nur noch. Mit dem Stick des Gamepads verändern Sie dabei den Abstand zum Ballbesitzer und beschränken somit dessen Laufwege und Spielmöglichkeiten. Scheint Ihnen der Moment günstig, stellen Sie per Druck auf die X- bzw. B-Taste (bisher: Zweiter Mann dazuholen) das Bein Ihres Verteidigers in den Weg und versuchen so, den Ball zu stibitzen. Das erfordert gutes Timing.

Die nützliche Funktion des zweiten Bewachers lagerten die Entwickler auf die Schultertaste aus. Somit wirkt das Verhalten der Defensive zwar realistischer, wird zugleicher aber kniffliger für den Spieler und fordert das gleichzeitige Nutzen vieler Tasten – umständlich.

Wer mit den Änderungen überhaupt nicht warm wird, kann lobenswerterweise im Optionsmenü unter dem Punkt Steuerung die klassische, gewohnte Verteidigungsart aktivieren.

Es gibt noch eine nette Neuerung: Per Tastendruck fahren Sie nun im Sprintduell den Arm aus und drängen den Widersacher so unter Umständen ab. Auch das erfordert viel Übung, denn zu tölpelhaftes Vorgehen resultiert in einem Foul. Insgesamt eignen sich die Änderungen im Zweikampfverhalten vor allem für Hardcore-Spieler, die das Maximum aus **FIFA 12** herausholen wollen.



RABIAT | Wie angekündigt, sorgt die Impact-Engine für realistischere Kollisionen zwischen Spielern.

ben mit dem Schiedsrichterball zwar einen neuen „Trick" gelernt, im Zuge dessen aber einige Passagen des Regelwerks vergessen. Überhartes Einsteigen wird seltenst gepfiffen und wenn ein Spieler verletzt am Boden liegt, besteht der Referee auf Schiedsrichterball – auch wenn das Leder ins Aus getreten wurde und es demnach Einwurf geben müsste.

Ein weiterer Kritikpunkt der letzten Jahre war der sterile Karrieremodus. Hier versuchte EA, durch einige Neuerungen im Transfersystem Akzente zu setzen und durch mehr Feedback in Form von Presseberichten und Korrespondenzen mit dem Team für Leben in den Menüs zu sorgen. Das gelang halbwegs, wobei der Managermodus nach unserem Geschmack ruhig noch etwas umfangreicher ausfallen dürfte.

Dafür punktet das Entwicklerteam aus Kanada im Bereich Online mit den neuen Onlineprofilen und dem Spielmodus Ultimate Team.

Die Meisterschale sichert sich EAs jährlicher Kick letztlich aber im Bereich Atmosphäre. Bereits die Rekordzahl an Original-Ligen, -Klubs und -Spielern lässt Fan-Herzen höher schlagen. Und auf dem Platz legt **FIFA 12** erst richtig los: Die Ränge erstrahlen in den passenden Farben, die Münchner Südkurve und die Gelbe Wand des BVB sind gut erkennbar. Aus den Lautsprechern schallen dazu originale Fan-Gesänge, die für mächtig Stimmung sorgen.

Einsteiger und Gelegenheitsspieler dürften aufgrund des leichteren Einsteigs statt **PES 2012** sowieso EAs Produkt bevorzugen, hier lässt sich einfach leichter ansehnlicher Fußball produzieren. Aber auch Profis bekommen durch die neuen Zweikämpfe mehr zu tun. Auf dem Platz setzt das Team von EA somit seine Erfolgsformel fort und beeindruckt dazu wie eh und je mit großartiger Stadionatmosphäre. ❑



FLINK | Kleine Details begeistern. So gibt es jetzt etwa schnelle Einwürfe, der Spieler schnappt sich einfach den rausgekullerten Ball und setzt das Spiel ohne Zwischenblende fort.

MEINE MEINUNG |

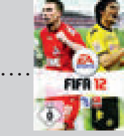
Christoph Schuster



„Kampfeslust und Feierstimmung"

Wann immer ich **FIFA 12** anwerfe, bin ich erst mal sehr angetan. Die bombastische Stadionstimmung packt mich als leidenschaftlichen Fußball-Fan sofort. Auch nach längerer Abstinenz kommt man innerhalb einer Partie sofort wieder rein. Wenn ich allerdings zocke, dann oft sehr intensiv und längere Zeit am Stück. Anstatt dabei immer tiefer ins Spiel einzutauchen, stoße ich mit zunehmender Spieldauer auf Einschränkungen und kleine Ungereimtheiten. Außerdem ist mir das gemächlichere Grundtempo der zweikampfbetonten Matches zu gering, ebenso die Freiheit und Präzision beim Passen. Zu guter Letzt fehlt es den Schüssen in meinen Augen an Schmackes. All das sind aber persönliche Präferenzen, die nichts daran ändern, dass **FIFA 12** eine sehr gute und vor allem runde Spielerfahrung bietet.

FIFA 12



Ca. € 42,-
29. September 2011

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Sportspiel
Entwickler: EA Sports
Publisher: Electronic Arts
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Noch nicht bekannt

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Scharfe Texturen, flüssige Animationen, glaubwürdige Spielermodelle – aus der Spielperspektive sieht **FIFA 12** großartig aus. Auch die Gesichter der Stars wurden verbessert. Der Torjubel wirkt sehr hölzern.
Sound: Der Soundtrack im Menü gefällt dank toller Liedauswahl, auf dem Platz vermittelt das Spiel tolle Stadionatmosphäre. Aber: Die Kommentatoren beschreiben das Geschehen erneut oft unpassend.
Steuerung: Ein Tutorial hilft anfangs beim Erlernen der komplexen Steuerung, ansonsten macht nur Übung den Meister. Nach mehreren Partien haben Sie mit einem Gamepad gute Kontrolle über das Spielgeschehen, während Hilfsoptionen Anfängern den Einstieg erleichtern.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Freundschaftsspiele, Turniere, Karrierespiel, Ultimate Team-Modus, Ranglisten, Online-Profil
Zahl der Spieler: 2-22 (11 vs. 11)

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Dual-Core-Prozessor; 2 GB RAM; Grafikkarte Nvidia Geforce 8800 GT o. Ä.; Windows XP/Vista/7
Empfehlenswert: Grafikkarte Nvidia GTX 460 oder besser; 4 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 0 Jahren
Aus Sicht der Jugendschützer erscheint **FIFA 12** als realitätsgetreues Fußballspiel völlig harmlos. Aufgrund der komplexen Steuerung und Spielabläufe dürften sich Kinder damit jedoch schwertun.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Unsere Testversion stürzte nur einmal ab, ansonsten lief **FIFA 12** flüssig.

PRO UND CONTRA

- ➕ Flüssiges Spielgefühl
- ➕ Meist gut agierende KI-Mitspieler
- ➕ Tolle Fußballatmosphäre
- ➕ Motivierende Karrieremodi
- ➕ Extrem viele Originallizenzen
- ➕ Gute Ball- und Kollisionsphysik
- ➕ Starke Optik
- ➖ Defensive etwas benachteiligt
- ➖ Schiedsrichter teils nicht regelfest
- ➖ Impact-Engine provoziert manchmal skurrile Szenen
- ➖ Wiederholungen nicht optimal

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **89**

ZWEISAMKEIT | Mit dem FC Bayern München und Bayer Leverkusen beinhaltet **PES 2012** nur magere zwei Bundesligaklubs. Bitter!

PES 2012 – Pro Evolution Soccer



Von: Christoph Schuster

Nach mehreren umstrittenen Ausgaben kämpft sich Konami zu alter Stärke zurück.

Unser Fokus muss darauf liegen, **Pro Evo** wieder dorthin zu bringen, wo es hingehört." Mit diesen Worten verdeutlichte der **PES**-Europaverantwortliche Jon Murphy die Marschrichtung: Vorbei die Zeiten elitären Überlegenheitsdenkens, jetzt wird wieder in die Hände gespuckt.

Passend dazu setzten die Japaner vor allem auf mehr Disziplin. Wo die Abwehrreihen letztes Jahr noch an aufgeschreckte Hühnerhaufen erinnerten, hält dieses Jahr der moderne Fußball Einzug. Das Mittelfeld rückt intelligent mit zurück, um den Raum für die Angreifer dicht zu machen. Die Defensive schließt zugleich gezielt Lücken und bewacht einzelne Gegner, ohne aus der taktischen Reihe zu fallen. Großes Lob an die KI-Designer, die Hintermannschaften agieren glaubwürdig und effektiv.

Damit es trotzdem noch Gründe zum Jubeln gibt, lernte die Abteilung Attacke ebenso dazu. Vorbei die Zeiten statischer Mitspieler, in **PES 2012** sind alle Akteure konstant in Bewegung, um Gegner zu beschäftigen oder Anspielmöglichkeiten zu bieten. Außerdem bremsen Kameraden in der Vorwärtsbewegung nicht länger ab, sondern gehen im Gegenteil die nötigen Wege, um schnelle und präzise Angriffszüge durchzuführen. Gut so, Konami gelingt eine feine Balance zwischen Offensive und Defensive, so wirkt das Spiel als Ganzes lebendig, flüssig und realistisch.

Ein weiteres Mittel im Kampf um den Ball ist die Off-the-Ball-Steuerung (siehe Extrakasten), mit der Sie manuell einen weiteren Spieler neben dem ballführenden manövrieren. Eine an sich feine Idee, deren Umsetzung aber zu unkomfortabel ausfiel. Selbst nach mehreren Partien fiel es uns noch schwer, in der Hitze des Gefechts intelligente Spielzüge zu kommandieren. Auf sich alleine gestellt erledigt die optimierte KI hier oft einen genauso guten Job.



STRAFSTOSS | Das Elfmetersystem wurde überarbeitet: Nun bestimmt nur die Dauer des Tastendrucks die Höhe und die Stickbewegung die Richtung.



BUNDESADLER | Im Gegensatz zu den Clubmannschaften sind die Nationalteams durch die Bank original vertreten. Marin, Götze und Hummels stehen Ihnen also zur Verfügung.

DIE OFF-THE-BALL-KONTROLLE

Die PES-Serie stand schon immer für spielerische Freiheit und maximale Kontrolle – diesen Ruf verteidigt Konami dieses Jahr mit einem neuen Feature.

Konkurrent EA versuchte sich schon mit **FIFA 2004** an der sogenannten Off-the-Ball-Kontrolle, also dem gleichzeitigen Steuern des Spielers in Ballbesitz sowie eines weiteren Kameraden. Das Experiment misslang, die Idee wurde begraben. Nun widmete sich Konami ausgerechnet diesem exotischen Konzept – und setzte es diesmal sinnvoll um.

Die ursprüngliche Fassung, dass der zweite Spieler mithilfe des rechten Sticks auf dem Gamepad komplett individuell gesteuert wird, führt heute wie damals zu Knoten im Hirn und meist zum Ballverlust. Demnach raten wir von dieser Variante ab, auch wenn sie garantiert für ordentlich Staunen beim Gegner sorgt.

Als tatsächlich effektiv erweist sich dagegen die Version, bei der Sie vom Spiel Unterstützung erhalten. Hier drücken Sie den rechten Stick in eine Richtung, um einen Mitspieler auszuwählen, und wiederholen die Richtungseingaben erneut, um besagten KI-Kicker loszuschicken. Der kommandierte Pixel-Bolzer rennt nun los und bietet so entweder eine Anspielstation oder beschäftigt die Verteidiger und reißt eine Lücke in die Defensivreihe. Nichtsdestotrotz bedarf auch diese simplere Variante etwas Übung, um sie in der Hektik des Spielgeschehens sinnvoll abzurufen.

Der einfachste und zugleich nützlichste Einsatz von Off the Ball geschieht jedoch bei Standardsituationen, etwa Abstößen, Eckbällen, Einwürfen, Freistößen. Hier wählen Sie mittels des rechten Gamepad-Sticks einen Spieler aus und steuern diesen anschließend wie gewohnt, während die KI den Schützen übernimmt und Ihren Recken im Feld auf Ihr Kommando hoch oder flach anspielt.

KOMMANDO VORWÄRTS! | Ein blauer Strich über dem Kopf markiert den Spieler, den wir hier per Off-the-Ball-Steuerung auf dem Flügel losgeschickt haben.

Sinnvoll fanden wir das Feature hingegen bei Standardsituationen. Zahlreiche Eckbälle und Freistöße resultierten im Torerfolg aufgrund kluger Mitspielerbewegungen – ausgeführt mittels Off-the-Ball-Kontrolle.

Doch damit nicht genug, Konami steckte weitere Arbeit in das Erlebnis auf dem Platz und integrierte unzählige neue Animationen ins Geschehen. Viele der neuen Bewegungen helfen, das Spiel variantenreicher zu gestalten, während andere schlicht die Nahtstelle zwischen einzelnen Manövern besser kaschieren. Im Vergleich zum Primus **FIFA 12** wirken Spielzüge dennoch oft abgehackt, da die Übergänge zwischen Animationsstufen noch immer zu grob sind.

Wirklich störend hängt der Kick aus Japan aber nur in einer Disziplin hinterher: der Präsentation. Die Entwickler versuchen hier mit Details aufzutrumpfen: Ordner und Kameramänner am Spielfeldrand, Trainer die vor der Bank gestikulierend herumwirbeln. Das wirkt nett, geht im Gesamtbild aber unter. Die Fans auf den Tribünen erscheinen einfach weniger glaubhaft und vor allem die Soundkulisse in Form der Stadiongesänge kann nicht annähernd gegen die Konkurrenz anstinken.

Wichtig ist aber bekanntlich auf dem Platz und dort gelingen **PES 2012** nach der Enttäuschung im vergangenen Jahr wichtige Schritte nach vorn. Das Spielgeschehen wirkt flott, flüssig und realistisch, gerade alte **Pro Evo**-Hasen fühlen sich nach kurzer Zeit pudelwohl. Zudem bietet das Spiel enorme Freiheit, Sie lernen ständig Kniffe dazu und haben das Gefühl, besser zu werden. Der Nachteil: Ein- oder Umsteiger zahlen anfangs Lehrgeld, denn die Trainings-Challenges decken nur einen Bruchteil des Spiels ab. Den Spaß, den Sie mit **PES 2012** haben werden, müssen Sie sich erst verdienen. ❑



PFEIFE? | Waren die Schiedsrichter letztes Jahr noch zu kleinlich und hyperkorrekt, leiten sie dieses Jahr relativ streng, aber nachvollziehbar die Partien. Gut so!

MEINE MEINUNG |

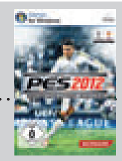

Christoph Schuster



„Nur unter Druck entstehen Diamanten."

Dem Team bei Konami forderte diese Entwicklung viel ab: Die Japaner mussten äußere Einflüsse wie das katastrophale Erdbeben im März abschütteln und den Abstand auf Konkurrent **FIFA** in einem echten Kraftakt aufholen. Doch diesen Ansporn brauchte die eingeschworene Meute um Entwicklerguru Seabass scheinbar, um sich auf alte Tugenden zu besinnen. So flüssig, präzise und anspruchsvoll wie dieses Jahr spielte sich **Pro Evo** schon lange nicht mehr. Dazu gelang Konami mit der Off-the-Ball-Steuerung eine coole Innovation, obschon sie noch nicht perfekt umgesetzt wurde. Klar hängt **PES** in Sachen Präsentation und Lizenzen noch immer hinter **FIFA** her. Wer sich aber auf das Geschehen auf dem Platz konzentriert und bereit ist, Zeit zu investieren – der wird bei **PES 2012** mit maximaler Freiheit und Kontrolle belohnt.

PES 2012 – PRO EVOLUTION SOCCER



Ca. € 33,-
29. September 2011

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Sportspiel
Entwickler: Konami
Publisher: Konami
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Noch nicht bekannt

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Aus rein technischer Sicht liegt **PES** gleichauf mit **FIFA 12**. Auch bei den Animationen holten die Japaner auf, kamen aber nicht an den Primus heran. In Sachen Präsentation liegen sie ebenfalls hintendran, dafür sehen die Spielergesichter besser aus.
Sound: Der satte Knall beim Tritt gegen den Ball befriedigt, ansonsten hat **PES 2012** hier das Nachsehen. Der Kommentar ist erneut oft unpassend, die Stadiostimmung kommt schwächer rüber als bei **FIFA**.
Steuerung: Einsteiger tun sich trotz Tutorials schwer, viel Übung und Einarbeiten sind vonnöten. Nach mehreren Partien haben Sie mit einem Gamepad jedoch maximale Freiheit und Kontrolle über das Geschehen.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Freundschaftsspiele, Turniere, Meisterliga Online, Be a Pro Online
Zahl der Spieler: 2-8

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Dual-Core-Prozessor; 1 GB RAM; Windows XP / Vista / 7
Empfehlenswert: Grafikkarte Nvidia GTX 460 oder besser; 3 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 0 Jahren
Aus Sicht der Jugendschützer erscheint **PES 2012** als realitätsgetreues Fußballspiel völlig harmlos. Aufgrund der komplexen Steuerung und Spielabläufe dürften sich Kinder damit jedoch schwer tun.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Wir hatten während der Testphase keine Abstürze oder technischen Probleme zu beklagen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Sehr flüssiges Spielerlebnis
- ➕ Intelligent agierende KI-Spieler, gutes Stellungsspiel der Defensive
- ➕ Freiheit in der Spielgestaltung
- ➕ Motivierende Meisterliga
- ➕ Off-the-Ball-Steuerung
- ➕ Verbesserte Animationen
- ➖ Schwächen in der Präsentation
- ➖ Nur eine begrenzte Zahl an Lizenzen, nur zwei Bundesligaclubs (Bayern München und Leverkusen)
- ➖ Teils unnötige Torwartfehler
- ➖ Noch immer teils ruppige Animationsübergänge

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **88**

PES 2012 VS. FIFA 12 – DER GROSSE VERGLEICH

Das Urteil wurde gefällt. Wir haben auch 2011 beide Fußballsimulationen wieder durch unser Testcenter gejagt und eine Wertung gefunden, die den Spielerfahrungen gerecht wird. Doch wie schlagen sich die Kontrahenten im direkten Vergleich? Wir stellen die wichtigsten Stärken und Schwächen der beiden Titel gegenüber und vergeben Punkte in sieben Kategorien, wobei wir Atmosphäre und Gameplay aufgrund ihrer Wichtigkeit doppelt werten.







ATMOSPHÄRE

Pro und Contra (PES 2012)
- + Realistischere Spielergesichter und Mimik, gegenüber dem Vorjahr bessere Animationen
- + Kleine Details: Kameramänner, Ordner und gestikulierende Trainer am Spielfeldrand
- – Mauer Sound und unspektakuläres Publikum kosten Stadionatmosphäre
- – Viele Clubs und Ligen nicht mit originaler Lizenz

Pro und Contra (FIFA 12)
- + Tolle Fangesänge, gut erkennbares Publikum, überragende Stadionatmosphäre
- + Großartige Bewegungsabläufe, gegenüber dem Vorjahr detailliertere Spielergesichter
- + Extrem viele Lizenzen – außer der Champions League, die besitzt exklusiv **PES**
- – Sehr hölzerne Jubelanimationen

TECHNIK

Pro und Contra (PES 2012)
- + Kräftigere Farben als in früheren Versionen
- + Glaubwürdigere Spielergesichter samt Mimik
- – Drumherum unspektakulär
- – Weniger detaillierte Trikots

Pro und Contra (FIFA 12)
- + Sehr scharfe Texturen
- + Realistischere Trikots
- + Stadien und Fans gut umgesetzt
- – Gesichter wirken noch zu starr



SOUND

Pro und Contra (PES 2012)
- + Satter Sound beim Treten des Balls und bei Aluminiumkrachern
- + Wolff-Christoph Fuß ist der bessere, deutlich beliebtere Kommentator
- – Kommentare oft unpassend zur Situation, Floskeln wiederholen sich
- – Sehr mauer Stadionsound

Pro und Contra (FIFA 12)
- + Original-Fangesänge sorgen für tolle Stadionstimmung
- + Toller, abwechslungsreicher Menü-Soundtrack
- – Kommentare oft unpassend zur Situation, Floskeln wiederholen sich
- – Klang des Balles sehr kraftlos und lahm



UMFANG & LIZENZEN



Pro und Contra (PES 2012)
- + Meisterliga und Be-a-Pro-Modus, online wie auch offline spielbar
- + Champions-League-Lizenz und Copa Santander Libertadores
- + Viele Spieler der Nationalteams mit Originalnamen
- – Viele Club-Lizenzen fehlen, nur zwei Bundesligaklubs am Start

Pro und Contra (FIFA 12)
- + Karriere als Spieler, Spielertrainer oder Manager, online und offline möglich
- + Motivierender Ultimate-Team-Modus
- + Fettes Lizenzpaket, alle wichtigen Clubs, Stadien und Spieler enthalten
- – Champions und Euro League nicht lizenziert

SPIELMENÜS



Pro und Contra (PES 2012)
- + Sehr komfortables Aufstellungsmenü
- + Aufgeräumte Menüs mit vielen Informationen
- – Auf den ersten Blick erschließen sich nicht alle Optionen sofort.
- – Kabinettstückchen nicht mehr länger frei belegbar

Pro und Contra (FIFA 12)
- + Feedback von Presse und Präsidium zum vergangenen Spieltag
- + Neues Transfersystem
- – Aufstellungsmenü sehr umständlich, Formation und Kader sind separat zu bearbeiten
- – Menüs teils recht unübersichtlich

GAMEPLAY



Pro und Contra (PES 2012)
- + Sehr flüssiges, flottes Spielgefühl
- + Interessante Off-the-Ball-Kontrolle
- + Kraftvolle Schüsse und Pässe
- – Ball „klebt“ manchmal etwas am Fuß



Pro und Contra (FIFA 12)
- + Flüssiger, aber langsamerer, überlegterer Spielablauf
- + Glaubwürdige, knackige Zweikämpfe
- + Sehr genaue Ballführung möglich
- – Schüssen fehlt oft der Wumms

KI



Pro und Contra (PES 2012)
- + Spieler laufen im Angriff intelligent mit, bieten Anspielmöglichkeiten
- + Defensive steht gut, macht die Räume eng
- – Teils dumme Torwartfehler, auch bei Topkeepern
- – Teils unnötige Fehlpässe und Stoppfehler

Pro und Contra (FIFA 12)
- + Spieler bewegen sich glaubwürdig, bieten in der Offensive gute Anspielstationen
- – Balance zwischen Abwehr und Angriff nicht in der Waage
- – Impact-Engine sorgt teils für skurrile Szenen und dumme Fehler.
- – Teilweise bescheuert gespielte Pässe, auch bei verringerter Unterstützung

FAZIT Tatsächlich lagen die beiden Kandidaten noch nie so nah beieinander und begegneten sich noch nie auf derart hohem Niveau. Das verdeutlicht unsere Gegenüberstellung der Titel. Dabei begeistert **FIFA 12** vor allem durch die Atmosphäre und sorgt mit Stadionstimmung und vielen Lizenzen für eine tolle Simulation des Fußballerlebnisses. Auf dem Feld sehen wir **PES 2012** leicht vorne, zumal Konami sich mit der Off-the-Ball-Steuerung eine Innovation traute. Damit bleibt das Fazit: Die Wahl zwischen **FIFA** und **PES** ist dieses Jahr reine Geschmackssache. **PES** präsentiert sich temporeicher und besitzt etwas mehr Spieltiefe, erfordert dafür aber Übung und den Verzicht auf Glamour. **FIFA** bietet dagegen großes Kino, wobei die Action auf dem Feld hin und wieder zulasten der Spielfreiheit geht.



AUSGEZEICHNET | Die Boliden sind bis ins kleinste Detail originalgetreu nachgebaut – klasse.

F1 2011

Von: Uwe Hönig

Das aktuelle Update glänzt mit deutlich verbesserter Physik und allen Details der laufenden Saison!

Die Formel-1-Saison 2011 nähert sich mit großen Schritten dem Abschlussrennen, das am letzten Novemberwochenende in Brasilien ausgetragen wird. Danach steht eingefleischten Fans die lästige Winterpause bevor, da in dieser Zeit News und TV-Übertragungen aus der Welt der Königsklasse natürlich Mangelware sind. Glücklicherweise gibt es aber mit **F1 2011** virtuelle Abhilfe! Das Codemasters-Update zur laufenden Saison bietet dabei noch einiges mehr als der sowieso schon ausgezeichnete Vorgänger und begeistert vor allem durch eine verbesserte Physik sowie den deutlich aufgebohrten Mehrspielermodus.

Im Zentrum steht allerdings der Karrieremodus, in dem Sie die Rolle eines aufstrebenden Formel-1-Fahrers übernehmen dürfen. Bereits nach kurzer Spielzeit wird man von der grandiosen Racing-Atmosphäre des Titels gefesselt und ab diesem Moment zählt nur noch, das eigene Team mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln nach vorne zu bringen! Sie ahnen bereits, worauf wir hinauswollen, denn die Regeländerungen der Saison 2011 sind vollständig im Spiel enthalten. Somit sind auch das Energierückgewinnungssystem KERS (Kinetic Energy Recovery System) und die dynamische Heckflügelanpassung DRS (Drag Reduction System) nutzbar und sorgen wie in der Realität für jede Menge taktischer Spielereien. In jeder Runde spendiert KERS dem Rennwagen auf Knopfdruck bis zu 6,67 Sekunden lang eine zusätzliche Leistung von 80 PS. Dieser zusätzliche Schub ist beim Passieren anderer Fahrer äußerst nützlich, kann aber auch zur Abwehr von gegnerischen Überholvorgängen eingesetzt werden. DRS



Aktuelle Lizenz

Codemasters hat sämtliche Teams, Fahrer und Daten der Formel-1-Saison 2011 in das neue Spiel gepackt!



KNAPP | Auf dem engen Kurs von Monaco sind Kollisionen an der Tagesordnung – authentisch.

DIE NEUERUNGEN

Codemasters hat F1 2011 mit allen Regeländerungen der aktuellen Formel-1-Saison ausgestattet und viele Details sinnvoll überarbeitet

PENALTY SYSTEM | Für regelwidrige Fahrweise wird Ihnen umgehend eine Strafe aufgebrummt.

ATMOSPHÄRE | In Abu Dhabi sorgt ein kompletter Tag-und-Nacht-Wechsel für Stimmung!

WETTER | Die Bedingungen ändern sich manchmal mitten im Rennen und sorgen für Spannung.

KOMPLETT | Im Mehrspielermodus mit 16 Teilnehmern wird das Feld durch 8 KI-Fahrer ergänzt.

KERS | In der Cockpitansicht wird die verbleibende Einsatzzeit auf dem Lenkraddisplay angezeigt.

DRS | Die Verfügbarkeit der Spoilereinstellung wird durch ein leuchtendes Lämpchen angezeigt.

erlaubt dem Fahrer, den Heckflügel flacher zu stellen, um noch ein Quäntchen mehr an Geschwindigkeit aus dem Fahrzeug zu kitzeln. Darüber hinaus wurden die neuen Pirelli-Reifen ebenfalls authentisch ins Spiel übertragen und vermitteln in Verbindung mit dem aufgebohrten Physikmodell ein sagenhaftes Fahrgefühl. Im Vergleich zum Vorgänger ist die unabhängige Simulation aller vier Radaufhängungen schön zu spüren, beispielsweise beim Überfahren der sogenannten Kerbs in Kurven. **F1 2011** basiert auf der EGO Game Technology Platform von Codemasters. Neben der realistischen Physik gibt es dadurch auch eine detaillierte Optik zu bestaunen, die mit wechselnden Wetterverhältnissen und einem kompletten Tag-und-Nacht-Wechsel aufwartet. Übrigens ist es möglich, dass Sie auf trockener Fahrbahn starten und es mitten im Rennen zu regnen beginnt. Hier kommt dann wieder die gelungene Physik zum Einsatz, denn der Grip verändert sich schlagartig, sobald sich Wasser auf der Strecke ansammelt. Gegnerische Boliden wirbeln anschließend mächtige Gischtwolken auf, was die Sicht nach vorne sehr stark behindert – ganz wie im echten Leben! Die gelungenen Lichteffekte sowie Spiegelungen im Fahrzeuglack erzeugen einen realistischen Look und dieser Realismus wird auch im Spielverlauf konsequent fortgesetzt.

Vor einem Rennen müssen Sie sich nicht nur um eine gute Platzierung in der Qualifikation kümmern, sondern auch mit den Teamingenieuren Strategien festlegen oder anhand von Wettervorhersagen die Reifen fürs Wochenende auswählen. Im Rennen werden Sie dann vom Team per Boxenfunk über Unstimmigkeiten informiert. Darüber hinaus kommt ein überarbeitetes Sprit-System zum Einsatz: Im Training und im Qualifying bestimmen Sie, mit wie viel Benzin Ihr Bolide beladen wird – um so verschiedene Setups auszutesten. Für das Rennen dürfen Sie jedoch nur die Spritmischung wählen. Formel-1-Einsteigern dürfte der Schwierigkeitsgrad etwas zu knackig sein, aber immerhin gibt es eine Reihe von Fahrhilfen, mit denen sich das Leben als Formel-1-Pilot entscheidend vereinfachen lässt. Mit eingeschalteter Bremshilfe wird Ihr Rennwagen vor einer Kurve rechtzeitig auf passendes Tem-



EFFEKTREICH | Die Regentropfen sind auf dem Lack und dem Helm des Piloten gut zu erkennen.



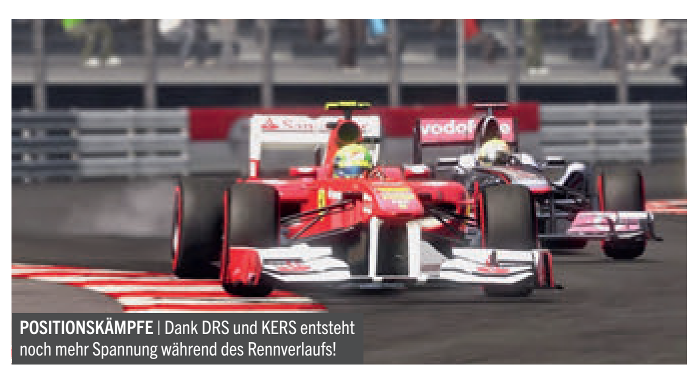
RENNINGENIEUR | Bevor es zur Rennstrecke geht, müssen Sie sich um die Einstellungen kümmern.



FORDERND | Bis Sie Top-Gegner wie Hamilton und Button überholen, ist viel Übung notwendig.

po heruntergedrosselt, um nicht rauszufliegen. Wenn Sie aber eher auf Rundenbestzeiten scharf sind, sollten Sie besser keine Hilfssysteme einsetzen. Bei einem manuellen Verzögerungsvorgang können Sie einen späteren Bremspunkt wählen und wichtige Zehntelsekunden herausfahren.

Im Mehrspielermodus hat sich im Vergleich mit **F1 2010** ebenfalls einiges getan, denn nun dürfen bis zu 16 Fahrer online gegeneinander antreten. Außerdem gibt es erstmals einen Splitscreen-Modus für zwei Spieler. Besonders cool ist die Koop-Weltmeisterschaft, bei der Sie mit einem Freund im selben Team um den Titel kämpfen können. Selbstverständlich sind alle Fahrer und Teams der aktuellen Saison mit am Start, mit den beiden neuen Strecken in Indien (Buddh International Circuit) und Deutschland (Nürburgring) kann die Saison 2011 wie im realen Rennkalender nachgespielt werden. Abgerundet wird die Liste der Optimierungen durch das Einbinden eines Safety Cars, das sich bei einem Unfall vor das Fahrerfeld setzt. Die Fahrzeuge der Teams wurden detailgetreu ins Spiel übertragen, genauso wie die insgesamt 19 Strecken. In den schicken Replays sieht das Rennspektakel wie eine echte TV-Übertragung aus – perfekt für die kommende Winterpause! ❑



POSITIONSKÄMPFE | Dank DRS und KERS entsteht noch mehr Spannung während des Rennverlaufs!



UPDATE | In F1 2011 haben die Entwickler endlich auch das Safety Car integriert.

MEINE MEINUNG |

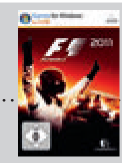
Uwe Hönig



„Superbe Simulation für Formel-1-Fanatiker!“

Bereits der Vorgänger war ein sehr gutes Formel-1-Spiel, bei dem die richtige Balance zwischen Realismus und Spaß gefunden wurde. **F1 2011** legt nun noch eine Schippe obendrauf und bietet neben den aktualisierten Saison-Daten einen aufgepeppten Mehrspielermodus. Außerdem können Sie sich dank der überarbeiteten Physik auf ein spürbar verbessertes Fahrgefühl freuen. Nur Formel-1-Neulinge dürften trotz komfortabler Fahrhilfen etwas überfordert sein. Vor allem dank der integrierten Regeländerungen wie etwa ERS und der klasse Grafik ist **F1 2011** aber die nahezu perfekte Formel-1-Simulation.

F1 2011



Ca. € 45,-
23. September 2011

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rennspiel/Simulation
Entwickler: Codemasters
Publisher: Codemasters
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Online-Funktionen und Autospeichern werden über Microsoft Live aktiviert; beim Spielstart muss die DVD im Laufwerk liegen.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Tadellose Optik mit fantastischen Effekten, schön modellierten Fahrzeugen und realitätsgetreu nachgebauten Kursen
Sound: Die Motorensounds klingen absolut authentisch
Steuerung: Tastatur oder bevorzugt Gamepad, gängige Lenkräder werden ebenfalls unterstützt

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Der Mehrspielermodus wurde um eine gelungene Koop-Weltmeisterschaft erweitert.
Zahl der Spieler: 16

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

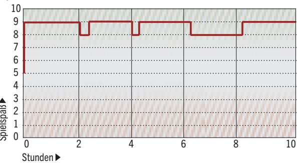
Minimum (Herstellerangaben): Zweikernprozessor mit 2,4 GHz, 2 GB RAM, Radeon X1800/Geforce 7800

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 0 Jahren
Da es sich um ein gewaltloses Formel-1-Spiel handelt, gibt es keine Probleme mit der Jugendfreigabe.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: 1.0
Spielzeit (Std.:Min.): 10:00



Während unserer Testrunden machte das Spiel keinerlei Zicken und lief stabil.

PRO UND CONTRA

- ➕ Alle Teams und Strecken dank offizieller Lizenz
- ➕ DRS und KERS sind mit an Bord
- ➕ Dynamisches Wetter sowie Tag-und-Nacht-Wechsel
- ➕ Im Vergleich zum Vorgänger deutlich verbesserte Physik
- ➕ Aufgebohrter Mehrspielermodus für 16 Spieler
- ➕ Endlich mit Safety Car
- ➕ Sehr gute, stimmige Grafik
- ➕ Erstmals mit Splitscreen für zwei Spieler und Koop-Meisterschaft
- ➖ Einsteiger dürften trotz Fahrhilfen schnell gefrustet sein

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **88**



AUSWAHL | Die meiste Spielzeit über darf man zwischen Nate und dem Vieh hin und her wechseln.

KUMPELS | Die ungleichen Partner Vieh und Nate werden im Spielverlauf gute Freunde.

ZAUBERSTAB | Nate schwingt ein magisches Zeitzepter, das für ein paar originelle Rätsel sorgt.

The Book of Unwritten Tales: Die Vieh Chroniken

Von: Felix Schütz

Was lange währt, wird endlich Vieh: King Arts neues Adventure überzeugt mit guten Gags und liebenswürdigen Charakteren.

Allein die Entstehungsgeschichte von **The Book of Unwritten Tales: Die Vieh Chroniken** könnte Seiten füllen: Das Spiel war rund zwei Jahre in Entwicklung – für ein klassisches Adventure eine halbe Ewigkeit, zumal das Bremer Studio King Art deutlich weniger Zeitaufwand eingeplant hatte. Doch der erste Publisher HMH ging Pleite, das Projekt wanderte danach in die Hände von Jowood – eine (zu Recht) gebeutelte Firma, die vor einigen Monaten ebenfalls ihre Pforten schließen musste.

Nun ist Publisher Crimson Cow dafür zuständig, das Spiel in die Händlerregale zu bekommen. Und King Art? Das kleine, enorm talentierte Team nutzte die unfreiwillig lange Entwicklungszeit, um das Spiel mit zusätzlichen Rätseln und Gags auszustatten, darum fällt **Die Vieh Chroniken** mit sechs bis acht Spielstunden umfangreicher aus als geplant. Denn eigentlich sollte das Spiel nur eine kräftige Dreingabe zu **The Book of Unwritten Tales** werden, Kings Arts erstem Adventure-Hit von 2009, der sich unseren Award mit einer Wertung von 85 Punkten verdient hatte.

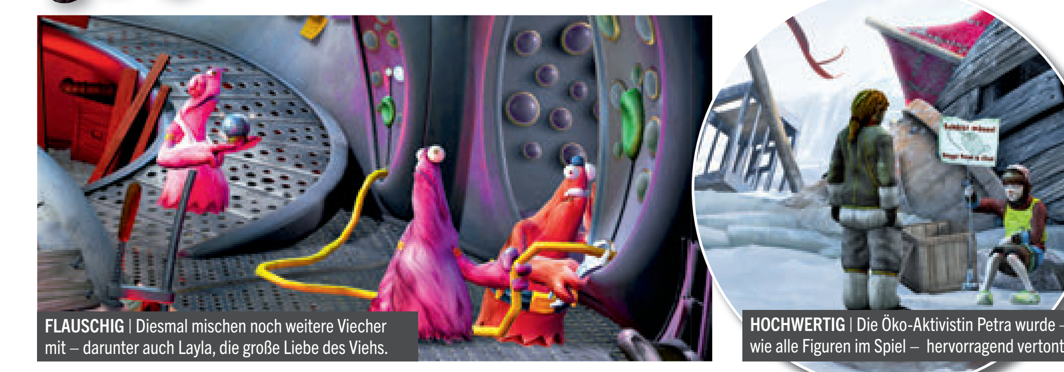
Die Vieh Chroniken erzählt die Vorgeschichte von **The Book of Unwritten Tales**, weshalb von den ursprünglichen vier Helden hier nur zwei mit von der Partie sind: Der Abenteurer Nate Bonnet, ein selbtverliebter Halunke, sowie das namensgebende Vieh. Letzteres gehört zum Schrägsten, was das Genre je hervorgebracht hat: Es ist herrlich zottelig, sein dichtes Fell in sattem Violett, am Kopf trägt es zwei riesige Glubschaugen, darunter prangt eine gewaltige Schnute. Sein größtes und witzigstes Manko ist aber seine Stimme – das Vieh kann einfach nicht vernünftig sprechen, stattdessen gibt es nur unverständliche Quaklaute von sich.

Anders als der Vorgänger bietet **Die Vieh Chroniken** nur eine geringe Auswahl an Locations und Nebenfiguren – ein deutlicher Rückschritt im Vergleich zu **The Book of Unwritten Tales**. Da merkt man einfach, dass das Spiel von Anfang an weniger umfangreich angelegt war als sein Vorgänger. Trotzdem macht die Handlung Spaß: Nate, der gut gelaunte Schurke, hat sich zu Spielbeginn ein prächtiges Luftschiff ergaunert, muss aber in den eisigen Nordlanden eine Bruchlandung hinlegen. Dort trifft er nicht nur auf das Vieh, sondern auch auf dessen Kumpels – eine ganze Bande von flauschigen, glucksenden Kerlchen, freundlich, clever und von Herzen gut. Nate und das vom Pech verfolgte Vieh müssen nun zusammenarbeiten, um sich gegen Munkus, einen bösen Zauberer, zur Wehr zu setzen und um den Viechern unter die Arme zu greifen … wobei genau, das wird hier nicht verraten!

DIE COLLECTION FÜR FANS

Zeitgleich mit der normalen Verkaufsfassung von **Die Vieh Chroniken** erscheint auch die Sammlerbox **The Book of Unwritten Tales Collection**. In der hochwertigen Schachtel befindet sich neben **Die Vieh Chroniken** auch der erste, immer noch sehr empfehlenswerte Teil von 2009 (Wertung in PC Games: 85). Dazu haben King Art und Crimson Cow eine CD mit dem tollen Soundtrack, ein 100 Seiten umfassendes Hardcover-Artbook, einige Postkarten und Buttons in die Box gepackt. Die Collection mit beiden Spielen und den Extras kostet rund 45 Euro.





FLAUSCHIG | Diesmal mischen noch weitere Viecher mit – darunter auch Layla, die große Liebe des Viehs.

HOCHWERTIG | Die Öko-Aktivistin Petra wurde – wie alle Figuren im Spiel – hervorragend vertont.

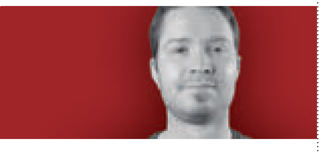
Wie gewohnt setzt King Art auf humorvolle Dialoge, eine gute Portion Situationskomik und jede Menge Gags, die vor allem Videospiel- und Filmkennern gefallen dürften. Trotz aller Kalauer ist **Die Vieh Chroniken** weniger Computerspielparodie, als es sein Vorgänger war – ausgedehnte **World of Warcraft**-Gags findet man hier nicht. Stattdessen konzentriert sich King Art diesmal stärker auf seine Hauptcharaktere, und das ist gut so: Die beiden Helden kommen sich im Spielverlauf näher, werden dicke Freunde – eingefangen in herzerwärmenden und wunderbar kitschigen Momenten, wie man sie nur selten in Computerspielen erlebt.

Nate und Vieh sind die meiste Spielzeit über gleichzeitig steuerbar – per Klick wechselt man zwischen den Charakteren hin und her. Sie tauschen Items untereinander aus, beratschlagen sich, müssen manche Aufgaben auch gemeinsam bewältigen. Richtig kompliziert oder fordernd wird das nie, schon allein, weil das Spiel so wenige Umgebungen bietet – der Spieler kann nicht vom Weg abkommen. Allerdings lassen manche Rätsel eine gewisse Logik vermissen, diese Aufgaben löst man dann mehr durch Zufall als durch Absicht. Zum Glück ist die Steuerung so durchdacht, dass der Spieler keine unnötige Klickarbeit leisten muss, das macht das Herumprobieren mit den vielen Gegenständen und Hotspots leichter und entschärft auch so manch unlogische Rätselkette. Wer überdies noch mehr Herausforderung sucht, kann zu Spielbeginn auch einen härteren Schwierigkeitsgrad wählen – hier werden eine Handvoll Rätseldetails hinzugefügt und einige Aufgabenhilfen entfernt.

Auch diesmal hat King Art seine schrille Fantasy-Welt in wunderschön gerenderten, hochauflösenden Hintergründen eingefangen, die in manchen Szenen sehenswert herangezoomt werden. Auch die 3D-Charaktere sind hübsch animiert und fügen sich gut in die Umgebungen ein. Dazu ertönt ein orchestraler Soundtrack, der die farbenfrohe Welt und die humorvolle Grundstimmung wunderbar unterstreicht – Musik wie aus einem Märchenfilm. Dem steht die Sprachausgabe in nichts nach: Vom großartig eingesprochenen Nate bis hin zur kleinsten Nebenrolle ist King Art eine fantastische Vertonung geglückt. Alle Sprecher gehen motiviert und mit Talent ans Werk. Da ist schon allein das Zuhören eine Freude und lässt einen oft vergessen, dass das Spiel eben nicht ganz an die Klasse des Vorgängers heranreicht. ❑

MEINE MEINUNG |

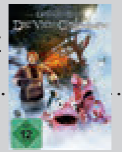
Felix Schütz



„Prequel mit Herz, Witz und jeder Menge Vieh!"

Es quakt Unverständliches, schaut herrlich blöde drein, stellt Tollpatschiges an und will niemandem etwas Böses – das flauschige Vieh muss man einfach lieb haben. King Art ist es abermals gelungen, derart herzerwärmende Figuren und viel Humor (vor allem für Spiele-Fans!) in ein Adventure zu verpacken, das sich klasse spielt und noch besser klingt. Doch für ein „echtes" **BOUT 2** wünsche ich mir etwas logischere Rätsel, eine spannendere Handlung und abwechslungsreichere Umgebungen – denn in diesen Disziplinen erreicht **Die Vieh Chroniken** leider kein Top-Niveau.

THE BOOK OF UNWRITTEN TALES: DIE VIEH CHRONIKEN



Ca. € 28,-
6. Oktober 2011

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Adventure
Entwickler: King Art
Publisher: Crimson Cow
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Securom – die Disc muss beim Spielen im Laufwerk liegen, es gibt keine Online-Aktivierung oder Seriennummer-Abfrage.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Schön gerenderte und hoch aufgelöste Hintergründe, ordentlich animierte Charaktere.
Sound: Wunderschöner orchestraler Soundtrack und erstklassige, gut aufgelegte Sprecher.
Steuerung: Simple Maus-Kontrolle mit allen gängigen Komfort-Funktionen, dazu eine gute Hotspotanzeige.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

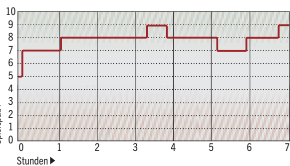
Minimum (Herstellerangaben): P4 2 GHz / Athlon 2,4 GHz, 1 GB RAM (2 GB unter Vista/Win7), Grafikkarte mit 128 MB
Empfehlenswert (Herstellerangaben): CPU mit 3 GHz, 4 GB RAM, Grafikkarte mit 265 MB

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Im Spiel kommt niemand zu Tode, der Spieler löst alle Aufgaben über das Lösen von Rätseln. In wenigen Momenten ist überzeichnete, comichafte Gewalt dargestellt, der gesamte Unterton des Spiels ist schwarzhumorig.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Release Candidate 2
Spielzeit (Std.:Min.): 7:00



Uns lag ein nahezu fertiges Testmuster (Release Candidate 2) vor. Das Spiel stürzte im Test vier Mal ab, selten waren auch kleine Animationsfehler zu sehen, die in der Goldmaster-Version aber behoben sein sollen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Sympathische Charaktere
- ➕ Tolle, gut aufgelegte Sprecher
- ➕ Schöne, detailreiche Grafik
- ➕ Viele gelungene Gags
- ➕ Hochwertige Musikuntermalung
- ➕ Komfortable Bedienung
- ➖ Nur wenige Locations und Figuren
- ➖ Etwas wenig Hilfestellungen
- ➖ Manche Lösungen wirken an den Haaren herbeigezogen
- ➖ Story lässt Spannung vermissen

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **81**

VIEL FEIND, WENIG EHR | In den Grotten von Gloria strömen minutenlang Helden auf uns ein. Solche Massenschlachten ermüden mehr, als dass sie unterhalten.

KALT ERWISCHT | Neuerungen sind in **The Dark Lord** rar gesät. Der Yeti ergänzt das Wächterarsenal und mit der Eiskristallhöhle gibt es eine frische Umgebung.

Dungeons: The Dark Lord

Von: Peter Bathge

Sie gehen zum Lachen gerne in den Keller? Dann könnte dieses Spiel etwas für Sie sein.

Vom Helden zum Tyrannen: **The Dark Lord** verkehrt die Geschichte des Originals (Test in Ausgabe 02/2011) ins Gegenteil: Der am Ende von **Dungeons** auf seinen Thron zurückgekehrte Dungeon Lord hat einen Ring geschaffen, mit dem er alle Teufelskreaturen unterwerfen will. Die einstigen Opponenten des Spielers (Dämonin Calypso, Stiermensch Minos und der Zombiekönig) versuchen, das Schmuckstück im Vulkan des Schreckens zu zerstören. **Der Herr der Ringe** lässt grüßen.

In den fünf jeweils rund zwei Stunden langen Missionen stoßen Sie auf weitere humorvolle Anspielungen. So existieren neben abgedrehten Gegenstandsbeschreibungen („Hundelampe: Ein Mitbringsel von eurem letzten Jagdausflug. Lasst das bloß keine Tierschützer sehen!") auch Figuren mit Titeln wie „Gerrick, hat bei Chuck Norris gelernt". Das wirkt zwar oft bemüht, aber für ein halbherziges Lächeln sind die Gags und Albernheiten trotzdem gut.

The Dark Lord orientiert sich spielerisch stark an dem Klassiker **Dungeon Keeper**. Sie beschützen ein glühendes Dungeon-Herz vor Abenteurern von der Oberfläche; wenn das Herz zerstört wird, endet das Spiel. Die Schatzsucher bringen eine von drei Ressourcen mit: Seelenenergie. Diese entsteht, wenn die Helden ihre Bedürfnisse – von denen jeder Besucher andere besitzt – im Dungeon befriedigen. Manche sind nur scharf auf Gold, andere wollen in Büchern schmökern, Waffen finden oder gegen Monster kämpfen. Also verteilen Sie Schatztruhen, richten Bibliotheken ein, bauen Waffenkammern und beschwören an Pentagrammen Dienerkreaturen, die sich auf die Eindringlinge stürzen.

Um an Seelenenergie zu gelangen, prügeln Sie die mit dieser Ressource gefüllten Helden krankenhausreif; automatisch agierende Goblins, die auch von Ihnen markierte Tunnel graben, Gold abbauen und geplünderte Schatztruhen auffüllen, tragen die Gefallenen anschließend in eine Gefängniszelle, um ihnen dort die Seelenenergie abzuzapfen.

Mit der Seelenenergie heuern Sie weitere Goblins an, beschwören einen Wächter für das verletzliche Dungeon-Herz und erwerben Prestigeobjekte. Dieser Zierrat – z. B. ein mit Blut beschmierter Opferaltar – erzeugt den dritten Rohstoff neben



NICHTS FÜR INNENARCHITEKTEN | Die Einrichtung von Waffenkammern und Bibliotheken weist eine viel zu geringe spielerische Tiefe auf und wird schon bald zur ermüdenden Pflichtaufgabe.

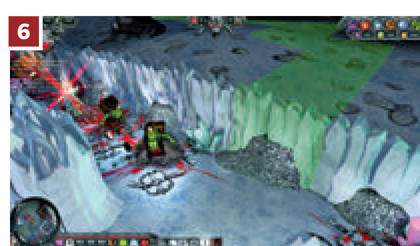


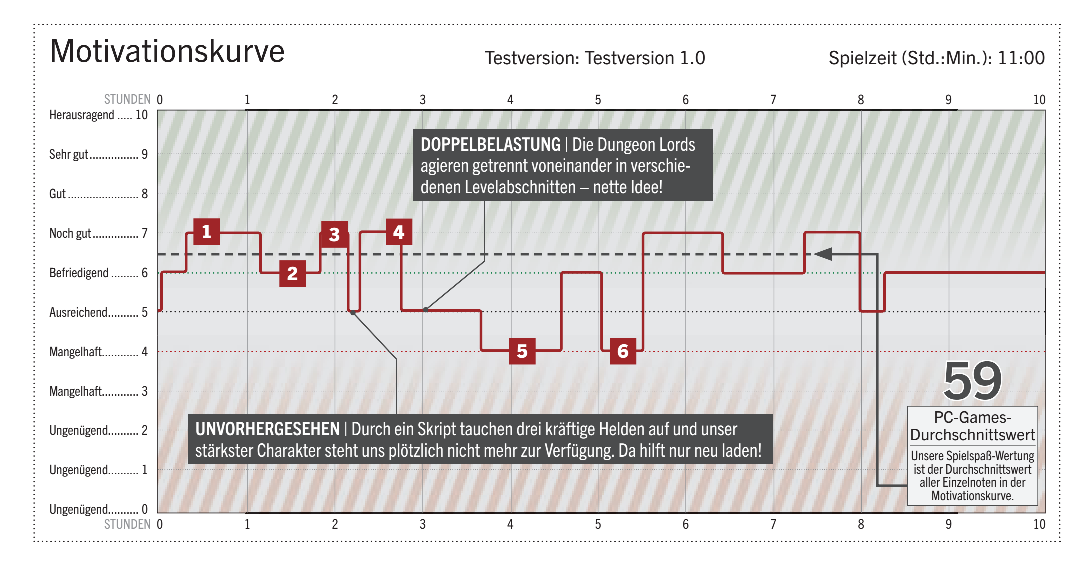
FOLTERKNECHT | Mit diversen grausigen Gerätschaften pressen Sie die Seelenenergie aus den Helden wie den Saft aus einer Orange. Der fast vollständig automatische Ablauf ist wenig fordernd.



◀ **KNIFFLIG** | Dutzende Fallen pflastern den Weg zum Dungeon-Herz und trotzdem beißen wir uns an der dritten Mission die Zähne aus.

▶ **HIRNRISSIG** | Statt den Gang zu einem Missionsziel zu graben, reparieren die Goblins Fallen – wir müssen manuell eingreifen.





DER MEHRSPIELER-MODUS

Neuerdings dürfen Sie auch gegen menschliche Dungeon Lords antreten. Wir haben erste Partien im Netzwerk bestritten und geben eine Einschätzung.

Das grundsätzliche Spielprinzip bleibt unangetastet: Zwei oder vier Spieler errichten auf 20 Karten ihren eigenen Dungeon und gelangen mithilfe von Helden an Seelenenergie. Neben den Abenteurern haben Sie es auch mit dem jeweiligen Dungeon Lord Ihrer menschlichen Widersacher zu tun. Die Einnahme eines feindlichen Dungeons durch Ihre Spielfigur mittels der Konvertierung von Monsterpentagrammen gestaltet sich zäh und langwierig. Zumindest im normalen Deathmatch-Modus „Jeder gegen jeden“. Bei der Piñata-Spielvariante gibt es keine Gefängnisse und Schmuckobjekte; Seelenenergie und Prestige erhalten Sie direkt beim Kampf gegen Helden. Das entschlackt den Spielablauf. Im Seelen-Überlebenskampf verlieren Sie konstant Seelenenergie, weshalb Sie die Helden im Optimalfall erst erschlagen, wenn diese möglichst viel Saft angesammelt haben. Mit Schiebereglern für Goldmenge, Schwierigkeitsgrad, etc. passen Sie die Matches vor Spielbeginn an. **Fazit:** Ein Hauch interessanter als der Kampf gegen die KI.

Seelenenergie und Gold: Prestige. Damit schalten Sie fortschrittlichere Einrichtungsgegenstände für Waffenkammern, Gefängnisse, etc. frei und erhöhen die Schlagkraft der Protagonisten Calypso, Minos und Zombiekönig. Wenn Helden die Möbel betrachten, gibt es einen Prestigebonus, doch wie schon in **Dungeons** ist es zu einfach, durch den massenhaften Bau billiger Prestigeobjekte Punkte zu verdienen.

Ohnehin haben Sie kaum Gelegenheit, die Höhlen und Gänge mit Bedacht zu schmücken, denn in der zweiten Hälfte des Spiels ersticken Sie förmlich in feindlichen Helden, die aus allen Richtungen dem Dungeon-Herz entgegenströmen. Was folgt, sind unübersichtliche Massenschlachten, die nur durch häufigen Einsatz der Pausetaste zu gewinnen sind. Die fummelige Steuerung mit ihren winzigen Schaltflächen sorgt dabei ebenso für Frust wie die Schüchternheit der drei Dungeon Lords, die nur auf Ihren Befehl hin angreifen und selbst dann nicht reagieren, wenn direkt daneben ein Kamerad zu Boden geht. Mit Gold verbessern Sie die Talente und Attribute der Charaktere, was im Verlauf der Missionen lebensnotwendig wird; nach Auftragsende fangen aber alle Figuren wieder bei null an.

Abseits der frischen Missionen, die durch eine verschachtelte Struktur und wechselnde Aufgaben überzeugen, halten sich die neuen Inhalte von **The Dark Lord** im Vergleich zu **Dungeons** in Grenzen. Die neue Kristallebene und der Yeti-Wächter für das Dungeon-Herz bieten allenfalls optische Abwechslung. Die größte Neuerung ist der Mehrspielermodus (siehe Kasten) – der vermag das eintönige Spielprinzip aber auch nicht auf magische Weise zu verbessern. ❑

MEINE MEINUNG |

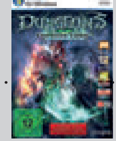
Peter Bathge



„Die Schwächen des Originals bleiben erhalten.“

Als Herr über die Unterwelt habe ich mich in **The Dark Lord** nie gefühlt: Zu wenige Interaktionsmöglichkeiten gibt es, zu oft sehe ich im Zeitraffer nur zu, wie Helden automatisch eins auf die Mütze kriegen und im Gefängnis ohne mein Zutun ihre Seelenenergie preisgeben. Das Ausstaffieren der wenigen Räume ist in fünf Minuten erledigt; wie schon im Original ist es egal, welche Prestigeobjekte ich auswähle. Wäre der happige Schwierigkeitsgrad nicht, die alberne Kampagne würde zumindest für den einen oder anderen Lacher sorgen. So aber habe ich beim Test mehr geflucht als geschmunzelt.

DUNGEONS: THE DARK LORD



Ca. € 28,-
22. September 2011

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Aufbau-Strategie
Entwickler: Realmforge
Publisher: Kalypso Media
Sprache: Deutsch, Englisch, Französisch
Kopierschutz: Einmalige Key-Eingabe nach Installation; es ist keine Internetverbindung nötig.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Bunter Comic-Look mit gefälligen Charaktermodellen
Sound: Wenige, aber stimmungsvolle Musikstücke, gute deutsche Sprecher
Steuerung: Winzige Schaltflächen, ungenau im Schlachtgetümmel

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Jeder gegen jeden, Piñata und Seelen-Überlebenskampf auf 20 Karten, Online- und LAN-Modus (Details im Kasten)
Zahl der Spieler: 2 bis 4

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Dual Core 2 GHz, Shader-3.0-Grafikkarte mit 256 MB, 2 GB RAM
Empfehlenswert: Dual Core 2,6 GHz, Shader-3.0-Grafikkarte mit 512 MB, 4 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Sehr humorvoller Umgang mit dem eher düsteren Szenario, selbst die Folterszenen sind harmlos. In Kämpfen spritzt Blut und von im Gefängnis „ausgesaugten“ Helden bleiben nur Skelette übrig.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Unsere Testversion stürzte viermal aus unerfindlichen Gründen ab, außerdem blieb einmal ein Held in einer Wand stecken. Darüber hinaus reagierten die Dungeon Lords häufig nicht auf Angriffe und ignorierten die Befehle des Spielers.

PRO UND CONTRA

- ➕ Abwechslungsreiche, mehrstufige Missionen
- ➕ Ordentliche Unterweltatmosphäre
- ➕ Teilweise lustige Dialoge und humorvolle Anspielungen
- ➖ Eintöniger Spielablauf, der kaum Eingriffe erfordert
- ➖ Stark schwankender Schwierigkeitsgrad
- ➖ Dämliche KI von Helden, Goblins und Dungeon Lords
- ➖ Unausgereiftes Prestigesystem
- ➖ Unpräzise, unkomfortable Steuerung
- ➖ Wenige Neuerungen

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **59**



WELTWUNDER | Interessante Aufträge wie der Bau einer Pyramide sind selten. Meist geht es um ausufernde Schlachten.

Age of Empires Online



Von: Viktor Eippert

Die Rückkehr eines Klassikers – etwas holprig und ungeschickt!

Steigt die Abwechslung im späteren Spielverlauf noch an? Wie stark wirken sich die Bezahlinhalte auf den Spielspaß aus? Und kommt man ohne Premium-Zivilisation am Ende überhaupt noch voran oder wird es zu schwer, wenn man kein Geld ausgibt? Auch wenn sich eine Tendenz bereits abzeichnete, blieben diese Fragen in unserem Vortest in der vergangenen Ausgabe offen. Nun, unzählige Aufträge in **Age of Empires Online** später, bestätigen sich unsere Befürchtungen in Sachen Langzeitmotivation und Balancing.

Obwohl die verkrustete Missionsstruktur ab und an durch interessante Aufbaumissionen oder spannende Schleichlevels ohne Basenbau aufgelockert wird, verbringen Sie mehr als vier Fünftel Ihrer Zeit mit Standardaufgaben wie der Zerstörung irgendwelcher Feindgebäude. Langzeitspaß will sich daher nicht so recht einstellen. Stattdessen fühlt man sich beim Spielen von **AoE Online** wie in einer Spielspaßachterbahn – kaum steigt die Motivation mal an, rauscht sie bald darauf wieder hinab. Die unfaire und völlig unverständliche Balance des Schwierigkeitsgrades tut da ihr Übriges.

Zum Thema Schwierigkeitsgrad: Das Spiel drängt einem nicht nur ständig seine Bezahlinhalte auf, im späteren Spielverlauf kommen Sie ohne Premium-Zivilisation und die damit verbundenen Vorteile auch nur sehr langsam voran! Schließlich dürfen Sie sonst keine seltenen und deutlich besseren Items für Ihre Truppen nutzen. Außerdem fehlen Gratis-Spielern die Berater, die den Bau besonders starker Spezialeinheiten ermöglichen und Ihr Volk mit passiven Boni stärken. Das macht das kostenlose Spielen von **AoE Online** zwar möglich, gleichwohl aber langwierig, ja regelrecht anstrengend! ❑



UNÜBERSICHTLICH | Die Massenschlachten arten in **Age of Empires Online** sehr schnell in Chaos aus. Die Stärken der jeweiligen Truppen auszuspielen ist daher nur schwer möglich.

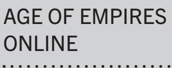
MEINE MEINUNG |

Viktor Eippert

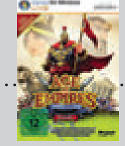


„Vom einstigen Glanz fehlt jede Spur!"

Age of Empires Online besitzt ein grundsolides Fundament. Die Einheiten, die Spielmechaniken, die Steuerung – alles fühlt sich so an, wie es sein soll, es spielt sich wie gewohnt. Nach einigen Stunden lässt die Freude jedoch nach: Etliche Missionsziele sind oberflächlich, das Gameplay erstaunlich platt, das Balancing lässt zu wünschen übrig und die ständigen Aufforderungen zum Kauf einer Premium-Zivilisation ein Dorn im Auge. Gerade als alter **Age of Empires**-Hase verstehe ich nicht, wie die Verantwortlichen diese einst so starke Marke so aufgeweicht haben. Vor allem das recht undurchsichtige Bezahlsystem halte ich, gelinde gesagt, für bedenklich.



AGE OF EMPIRES ONLINE



Kostenloser Client
16. August 2011

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Echtzeit-Strategie
Entwickler: Robot Entertainment
Publisher: Microsoft
Sprache: Mehrsprachig (u. a. Deutsch, Englisch, Französisch, Spanisch)
Kopierschutz: Zum Spielen benötigen Sie einen gültigen, kostenlosen Account bei Games for Windows Live.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Die Comic-Grafik erscheint detailliert und scharf, die Charaktermodelle sind hingegen ziemlich klobig.
Sound: Soundeffekte und Musik erfüllen ihren Zweck, eine Vertonung der Questgeber fehlt komplett.
Steuerung: Frei belegbar, überaus präzise und simpel zu erlernen

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Viele Missionen können Sie kooperativ mit einem zweiten Spieler angehen. Im PvP-Modus kloppen sich bis zu vier Leute um den Sieg.
Zahl der Spieler: 2 bis 4

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

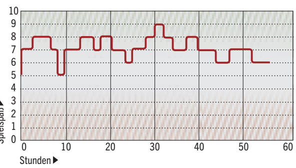
Minimum: Core 2 Duo E6300/Athlon 64 X2 5000+, Radeon X1900 XT/ Geforce 7900 GT, 2 GB RAM
Empfehlenswert: Core i5-750/Athlon II X4 645, Radeon HD 5770/Geforce GTX 460, 4 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Die Schlachten kommen ohne Blut und sonstige Gewaltdarstellung aus.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: 5336
Spielzeit (Std.:Min.): 55:00



Die Testversion lief stabil; kleine Fehler kamen nur selten vor. Allerdings sehr ärgerlich: Bleibt man zu lange im Pause-Modus, geht das Spiel automatisch ins Hauptmenü zurück und der aktuelle Auftrag muss neu begonnen werden!

PRO UND CONTRA

- ➕ Großer Umfang, dutzende Stunden kostenloser Spielzeit
- ➕ Das typische **Age of Empires**-Spielgefühl kommt sofort auf.
- ➕ Motivierende Rollenspielaspekte
- ➖ Kaum Langzeitmotivation aufgrund zu ähnlicher Missionsstruktur
- ➖ Völker unterscheiden sich kaum
- ➖ Aufdringliches Bezahlmodell

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **72**

Von: Sascha Lohmüller

Ein Strategietitel-Entwickler veröffentlicht ein Actionspiel – kann das gut gehen? Ja, es kann!



▶ **HÖLLE** | Im späteren Spielverlauf greifen auch noch die Chaosdämonen ins Geschehen ein – ein Fest für Anhänger der Brettspiel-Vorlage.

Warhammer 40.000: Space Marine



Orks sorgen, egal wo sie auftauchen, meist für Unruhe und Krieg. Auch in **Space Marine**: Hier greifen die grünen Unholde die Forgeworld Graia an, eine planetengroße Waffenfabrik. Dabei haben sie es auf riesige Mechs abgesehen, die sogenannten Titanen. Kein Wunder also, dass im menschlichen Imperium Aufruhr herrscht und schnell ein Sondereinsatzkommando in Form einer Truppe Ultramarines auf den Planeten geschickt wird – und deren Chef Titus verkörpern Sie.

Ihren Charakter steuern Sie dabei wie in einem klassischen (Konsolen-) Third-Person-Shooter, sprich: Sie schauen ihm beim Kämpfen über die Schulter. Um sich Ihrer Feinde zu entledigen, stehen Ihnen diverse, teils dem **Warhammer**-Original nachempfundene Waffen zur Verfügung. Unterteilt wird dabei in Fern- und Nahkampfwaffen. In den Kämpfen haben Sie grundsätzlich die freie Wahl, wie Sie vorgehen. Ganz gleich, ob Sie Gegner lieber aus sicherer Ferne beharken oder den Nahkampf suchen – beides ist praktikabel.

Etwas ärgerlich: Die Magazingröße ist gerade bei den dickeren Kalibern arg begrenzt. Munitionskisten liegen zwar alle fünf Meter herum, aber gerade in größeren Schlachten sind Sie oft damit beschäftigt, Munition zu suchen. In ruhigeren Momenten hingegen laufen Sie an zig Kisten vorbei, die Sie gar nicht benötigen. Hier wären größere Magazine und rar gesäte Munition sinnvoller gewesen, auch wenn das nicht ganz ins **Warhammer**-Universum gepasst hätte.

Nahkämpfe laufen mit genretypischem Kombosystem ab. Je mehr Angriffe Sie aneinanderreihen, desto mehr Schaden verursacht Ihr Ultramarine. Zusätzlich können Sie Gegner betäuben und ihnen schließlich mit einem Finisher den Rest geben. Gerade Letztere sind vor allem in Massenschlachten äußerst praktisch, füllen sie doch zusätzlich einen Teil Ihrer Lebensenergie wieder auf. Ein Deckungssystem gibt es in **Space Marine** übrigens nicht. Die Begründung der Entwickler: „Ein Ultramarine versteckt sich nicht!" Immerhin kann Ihr Alter Ego schnelle Rollen vollführen, um auszuweichen.

Für brenzlige Situationen besitzen Sie noch Ihr sogenanntes Fury Meter. Dahinter verbirgt sich eine schlichte Wutleiste, die Sie, sobald sie durch genug verursachten Schaden gefüllt ist, per Knopfdruck aktivieren. Dann heilen Sie sich, verursachen mehr Schaden und schießen per Zeitlupenfunktion reihenweise Gegner über den Haufen. Entsprechend selten lässt sich dieser starke Modus anfangs nutzen. Im späteren Verlauf füllt sich das Fury Meter jedoch durch diverse Upgrades schon nach einer Handvoll besiegter Gegner und ist somit quasi daueraktiv. Dummerweise sind einige Bosskämpfe dann auch genau darauf ausgelegt. Dies nimmt der Wutleiste ihre Daseinsberechtigung als Notfallknopf und macht sie zu einem zentralen Spielelement – etwas ungeschickt gelöst, wie wir finden.

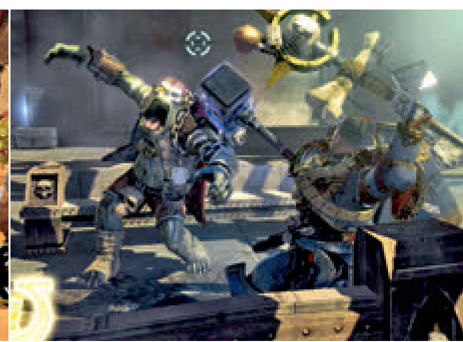
Upgrades finden Sie in regelmäßigen Abständen zusammen mit neuen Waffen in einer Art Versorgungskapseln. Allerdings lässt sich nicht alles wild upgraden, sondern nur die Rüstung Ihres Charakters, das Fury Meter sowie Ihre beiden Standardwaffen Boltpistole und Bolter. Zudem ist fest vorgegeben, welche Upgrades Sie wann und wo finden. So ist zwar noch ein gewisses Ge-



ERFINDER | Orks basteln in **Warhammer** gern. Dementsprechend zusammengeflickt sehen die Ork-Raumschiffe im Spiel aus.



SCHÜTZE | Wenn Sie sich nicht in den Nahkampf stürzen, mähen Sie mit Bolter und Co. durch die Gegner.



MAGISCH | Hin und wieder treffen Sie auf besonders starke, teils magiebegabte Zwischengegner wie diesen Ork-Schamanen.

DUELL | Die zahlreichen Nahkämpfe sind zwar schick inszeniert, wirken aber etwas chaotisch.

NICHT GERADE JUGENDFREUNDLICH | Das Spiel stellt einige Szenen sehr brutal dar – und ist dennoch in der deutschen Fassung ungeschnitten.

ATMOSPHÄRISCH | Zwischensequenzen klären in regelmäßigen Abständen über Story sowie Hintergründe auf und sind meist sehr gut vertont.

fühl des Vorankommens vorhanden, Entscheidungsfreiheit oder Innovationen suchen Sie aber vergebens – zumal auch das Gameplay an sich im Verlauf der Kampagne mit keinerlei Überraschungen daherkommt.

Vom Spielablauf her ist Space Marine also recht altbacken und hat seine Schwächen. Selbiges gilt auch für die Technik. Einige Texturen sind verwaschen und grobkörnig und auch manche Animation ist eher hakelig. Die deutschen Synchronsprecher machen ihren Job größtenteils gut, an der einen oder anderen Stelle sorgen sie jedoch für unfreiwillige Komik. Dennoch hatten wir eine Menge Spaß mit Relics erstem Actionspiel. Das liegt an der großartig umgesetzten Atmosphäre. Die Story bietet zwar keine Bombast-Höhepunkte, aber genug Anspielungen aufs **Warhammer**-Universum, dass sie von vorne bis hinten fesselt. Gerade Kleinigkeiten wie versteckte Tonbänder, eingeblendete Funksprüche und vor Ihnen salutierende Soldaten sorgen für eine tolle **Warhammer**-Stimmung. Man fühlt sich nicht wie ein 08/15-Actionheld, sondern tatsächlich wie ein angesehener Ultramarine, der über jede Menge Befehlsgewalt verfügt. Zudem bietet Ihnen das Spiel immer mal wieder Verschnaufpausen, in denen Sie nur durch Gänge laufen und die Atmosphäre genießen.

Auch der Mehrspielermodus tut sein Übriges dazu, **Space Marine** über den Genredurchschnitt zu heben. Obwohl er mit gerade mal zwei Spielmodi auf fünf Karten nicht viel Umfang mitbringt, motivieren die schnellen Gefechte. Auf dem Weg zur Maximalstufe 41 schalten Sie nämlich alle naselang neue Waffen und Perks frei und auch die drei Klassen spielen sich wunderbar unterschiedlich. Ein paar neue Karten per Patch oder DLC dürften es aber schon sein, ein im Oktober erscheinender Koop-Modus ist zumindest ein Anfang. Zudem ärgerten sich PC-, aber vor allem PS3-Spieler anfangs über Abstürze und unfassbar lange Ladezeiten. Auf dem PC scheint das Problem jedoch mittlerweile gelöst zu sein. ❑

MEINE MEINUNG |

Sascha Lohmüller

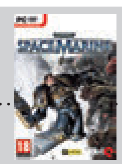


„Spielerisch solide, atmosphärisch top!“

Ich bin ein großer Fan des **Warhammer**-Universums, auch wenn mir privat leider die Zeit fehlt, mich intensiv mit der Tabletop-Variante auseinanderzusetzen. Alles andere, was mit dem Franchise zu tun hat, landet aber auf meiner Must-have-Liste, seien es Bücher oder Videospiele. Insofern hat mich **Space Marine** von der ersten bis zur letzten Minute gepackt, denn man merkt es dem Spiel an, dass Relic bereits (Strategie-)Erfahrung mit dem **Warhammer**-Universum vorweisen kann. Leider hält das Spielgeschehen nicht ganz mit der tollen Atmosphäre mit und bietet nur gute Standardkost, die man vor allem auf Konsolen so schon zuhauf gesehen hat. Nichtsdestotrotz lege ich das Spiel jedem Action-Fan, der Wert auf Story und Stimmung legt, ans Herz.

WARHAMMER 40.000: SPACE MARINE

Ca. € 45,-
6. September 2011



ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action
Entwickler: Relic Entertainment
Publisher: THQ
Sprache: Mehrsprachig
Kopierschutz: Sie benötigen einen Steam-Account für **Space Marine**.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Schicker **Warhammer**-Stil, mitunter jedoch schwache Texturen
Sound: Solide deutsche, großartige englische Sprecher; passende Musik
Steuerung: Sowohl per Gamepad als auch mit Maus & Tastatur (frei konfigurierbar) lässt sich **Space Marine** komfortabel steuern.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Zwei Spielmodi (Team-Deathmatch, Domination) auf fünf Karten, drei anpassbare Klassen, Levelsystem mit 41 Stufen
Zahl der Spieler: 2-16

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

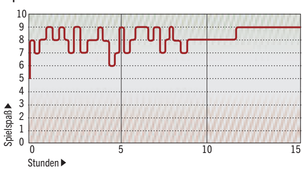
Minimum: Core 2 Duo E6300/Athlon 64 X2 5000+, Radeon HD 3870/ Geforce 8800 GT, 2 GB RAM
Empfehlenswert: Core i5-2400/Phenom II X4 930 BE, Radeon HD 5770/ Geforce GTX 460, 4 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 18 Jahren
Im Mehrspielermodus fehlen die Bluteffekte, dafür ist der Einzelspielermodus umso brutaler.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Retail
Spielzeit (Std.:Min.): 14:30



Mit der Verkaufsversion gab es keine Probleme. Auch die erwähnten Komplikationen im Mehrspielermodus traten bei uns nicht auf.

PRO UND CONTRA

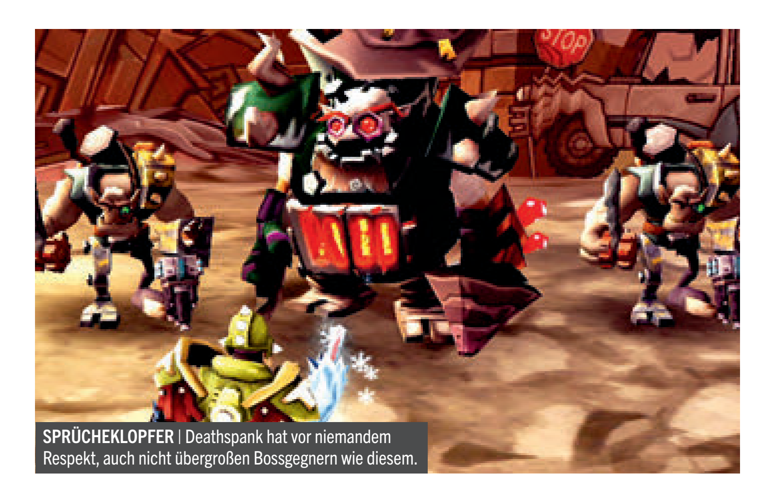
- ➕ Tolle **Warhammer**-Atmosphäre
- ➕ Hübsch inszenierte Nahkämpfe, solide Shooter-Mechanik
- ➕ Perfekt an den PC angepasst
- ➕ Solide deutsche Sprecher, stimmige Hintergrundmusik
- ➕ Kurzweiliger, motivierender Mehrspielermodus …
- ➖ … dem etwas mehr Umfang guttäte
- ➖ Grafisch etwas angestaubt
- ➖ Kleinere Design-Schwächen (Munition, Fury-Meter)
- ➖ Spielprinzip nutzt sich ab

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **82**

Von: Uwe Hönig

Deathspank ist zurück und erlebt einmal mehr ein wahnwitziges Abenteuer!



SPRÜCHEKLOPFER | Deathspank hat vor niemandem Respekt, auch nicht übergroßen Bossgegnern wie diesem.

The Baconing

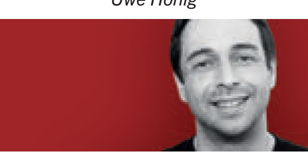
Letztes Jahr sind mit **Deathspank** und dem Nachfolger **Thongs of Virtue** zwei völlig abgedrehte Spiele über Steam erschienen, die sich durch viel Action und schrägen Humor auszeichneten! Wer bereits einen der Vorgänger gezockt hat, kann sich vorstellen, was im neuesten Teil mit dem außergewöhnlichen Titel **The Baconing** abgeht!

Der abgefahrene Held Deathspank wurde ursprünglich von Entwicklerlegende Ron Gilbert (**Maniac Mansion**, **Zak McKracken**, **Monkey Island 1 & 2**) ins Leben gerufen. Im vergangenen Jahr entstanden in Zusammenarbeit mit Hothead Games die oben genannten Spiele rund um den Sprüche klopfenden Helden, der nun sein drittes haarsträubendes Abenteuer (leider ohne Mitwirkung von Gilbert) erlebt: An einem langweiligen Tag in Spanktopia passiert Deathspank ein kleines Unterwäsche-Malheur. Dadurch wird der mächtige AntiSpank erschaffen, der fortan mit einer Armee von Cyborques die Welt terrorisiert.

In der Rolle von Deathspank dürfen Sie in eine verrückte Welt eintauchen, die in einem kunstvollen Pop-up-Buch-Stil präsentiert wird. Neben diversen Rätseln, um beispielsweise Maschinen in Gang zu setzen, ist im Spielverlauf hauptsächlich fordernde Action angesagt. Dazu stehen massig Waffen zur Verfügung, die Sie über das Inventarmenü komfortabel auswählen. Einige Ballermänner besitzen eine durchschlagende Spezialattacke, die durch Aufladen einer Energieleiste verfügbar wird und die Sie auf Knopfdruck auslösen. Freuen Sie sich auf gigantische Explosionen und eine stellenweise unübersichtliche Zerstörungsorgie. Sobald sich zwei Spieler zusammen im lokalen Koop-Modus vergnügen, leidet die Orientierung, wenn einer der Charaktere in der Effektflut untergeht. Dies beeinträchtigt den Spielspaß aber nicht allzu sehr.

Schade ist nur, dass die witzige Hack&Slay-Action in Sachen Gameplay recht anspruchslos ist und auf Dauer etwas eintönig wird. Immerhin halten die durchgeknallten Umgebungen viele Überraschungen und tonnenweise Sammelobjekte bereit, die für etwas Abwechslung sorgen und mit denen sich Deathspanks Leben deutlich erleichtern lässt. Besiegte Gegner hinterlassen Spezialtränke, Lutscher oder einfach nur Moneten. ❑

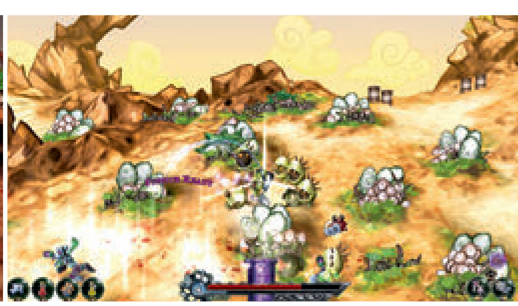
MEINE MEINUNG |
Uwe Hönig



„Auf Dauer eintönige Action mit cooler Optik"

The Baconing gefällt mir vor allem wegen des abgefahrenen Hauptthelden Deathspank! Wie in den Vorgängern erleben Sie in seiner Haut ein völlig durchgeknalltes Abenteuer, das mit lustigen englischsprachigen Dialogen vollgepackt ist. Der Spielablauf gestaltet sich aber trotz des gelungenen Itemsystems etwas langweilig. Ständig müssen gewaltige Gegnerhorden durch Dauerklicken vernichtet werden und nur gelegentlich ist geschicktes Waffenwechseln notwendig, um beispielsweise durch einen Energieschild geschützte Feinde außer Gefecht zu setzen. Die coole Optik entschädigt und für einige actionreiche Runden im witzigen Koop-Modus ist **The Baconing** auf jeden Fall gut!


BLENDEND | Die außergewöhnliche Optik im sogenannten Pop-up-Buch-Stil geizt nicht mit schönen Lichteffekten und teilweise gewaltigen Explosionen!


VERRÜCKT | Neben fantasievoll gestalteten Gegnerhorden bietet das Spiel witzige Dialoge, unzählige Waffen und eine Story zum Schießen!

THE BACONING



Ca. € 13,-
31. August 2011

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Hothead Games
Publisher: Hothead Games
Sprache: Englisch
Kopierschutz: Dauerhafte Anbindung an Steam zum Spielen erforderlich

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Coole Comic-Grafik im Pop-up-Buch-Stil mit schrill gestalteten Gegnern und Hintergründen
Sound: Die englische Sprachausgabe ist hervorragend und der Soundtrack macht ebenfalls Laune.
Steuerung: Die Steuerung funktioniert tadellos, sowohl mit Maus und Tastatur, als auch mit einem Gamepad.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Wenn Sie ein Gamepad anschließen, darf jederzeit ein zweiter Spieler ins Spiel mit einsteigen.
Zahl der Spieler: 2

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

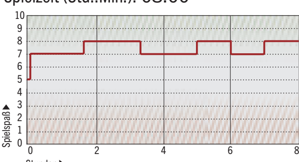
Minimum: 2,8 GHz Singlecore, 1 GB RAM (XP)/2 GB RAM (Win7/Vista), Geforce 7800 GT/Radeon X1900 XT
Empfehlenswert: Core 2 Duo E6600/Athlon 64 X2 6000+, 2 GB RAM (XP) 4 GB RAM (Win7/Vista) Geforce 9800 GTX/ Radeon HD 4870

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Stellenweise hinterlassen die Fantasy-Gegner Blutflecken, was aber durch die comichafte Darstellung der Monstermassen entschärft wird.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam-Version
Spielzeit (Std.:Min.): 08:00



Während der Testphase lief **The Baconing** problemlos und wir konnten keinerlei Fehler entdecken.

PRO UND CONTRA

- ➕ Detailliert gestaltete Grafik mit cool gemachten Effekten
- ➕ Zahllose Items und Waffen
- ➕ Ordentliches Ausrüstungssystem
- ➕ Grandiose englische Sprecher
- ➕ Witzige und verrückte Story
- ➖ Auf die Dauer wird das Dauerklicken ziemlich eintönig
- ➖ Charakterentwicklung könnte etwas komplexer sein

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **74**

Von: Wolfgang Fischer

Neues Studio, neue Engine und simple Baller-Action: ein Erfolgsrezept?



TÖTE DEN TITANEN | Der Kampf gegen eine riesige Statue und mehrere kleine Gegner ist einer der Höhepunkte des Spiels.

▲ **TODESFALLE** | Zerstörbare Umgebungsgegenstände sind hilfreich gegen Feinde, können Ihnen aber genauso gefährlich werden.

Hard Reset

Die Jungs von Flying Wild Hog sind von der ganz schnellen Sorte: Gerade mal zwei Monate sind zwischen Ankündigung und Veröffentlichung von **Hard Reset**, dem Erstlingswerk des bislang unbekannten Studios, vergangen. Am Projekt selbst arbeiten die umtriebigen Polen schon seit über 15 Monaten – und das Ergebnis kann sich durchaus sehen lassen.

Die sorglose Ego-Shooter-Dauerballerei im Stile eines **Serious Sam** spielt in einer düsteren Zukunftswelt, die stark an den Science-Fiction-Streifen **Blade Runner** erinnert – inklusive riesiger Neonwerbeflächen, Gleitern und (zumindest in den ersten Abschnitten) dem unvermeidlichen Dauerregen. Die Story ist hanebüchen und wirklich nicht der Rede wert. Sie treten in die Fußstapfen eines grantelnden Ordnungshüters, der sich in einem menschenleeren Stadtteil mit wild gewordenen Robotern herumschlagen darf. Dafür stehen Ihnen gerade mal zwei Waffen zur Verfügung (eine auf Munitionsbasis, die andere energiebetrieben), die Sie jedoch kräftig aufmotzen dürfen. Beide Knarren verfügen über fünf Ausbaustufen (im Falle der Muni-Knarre sind das Maschinengewehr, Schrotflinte, Granatwerfer, Minenschleuderer und Raketenwerfer), die über Spielwährung freigeschaltet werden. Für jeden Modus gibt es zudem zwei Upgrades, die den Schaden erhöhen oder einen sekundären Feuermodus hinzufügen. Eine weitere Möglichkeit, Kohle zu verbraten, sind allgemeine Erweiterungen, die Ihre maximale Gesundheit erhöhen oder die Wiederherstellungsrate Ihres Schutzschildes beeinflussen. Das Spielgeldkonto füllt sich, indem Sie bestimmte Gegner erledigen oder die oft verteufelt gut in den Levels versteckten Währungs-Chips finden.

Das Herzstück von **Hard Reset** sind jedoch die stellenweise haarsträubenden und aufregend in Szene gesetzten Ballersequenzen gegen ganze Horden von Gegnern. Damit Sie diese unbeschadet überstehen, empfiehlt es sich, zerstörbare Umgebungsgegenstände wie Automaten, Klimaanlagen oder Fahrzeuge im rechten Moment in die Luft zu jagen.

Angetrieben wird der simpel gestrickte Zukunfts-Ego-Shooter von einer eigens dafür geschriebenen Grafik-Engine, die laut Aussage der polnischen Entwickler auch als Basis für spätere Projekte dienen soll. Das ist ein Grund zur Freude, denn die Darstellung gehört zu den Stärken von **Hard Reset**. Die Engine zaubert in ruckelfreier Manier stimmige Außenareale und sehenswerte Effekte auf den Schirm. Innenlevels sowie Gegner und deren Animationen bewegen sich nicht auf demselben hohen Niveau, sind aber immer noch guter Durchschnitt. ❑

MEINE MEINUNG |

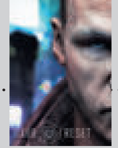
Wolfgang Fischer



„Kurz und gut: ein gelungenes Erstlingswerk“

Wie nicht anders zu erwarten, erfindet **Hard Reset** das Genre nicht neu und auch für die insgesamt sehr kurze Spieldauer bekommen die Polen kein Fleißbienchen. Dass der Titel dennoch Laune macht, liegt an der hübschen Optik, brachialen Explosionen, den schön in Szene gesetzten Bosskämpfen und unzähligen Baller-auf-alles-Stress-pur-Sequenzen auf kleinstem Raum. Auch die Suche nach Secrets und das Experimentieren mit den verschiedenen Ausbaustufen der Waffen motiviert und lädt direkt nach dem ersten Durchlauf zu einem zweiten Gang ein – dann mit Fokussierung auf die andere Waffengattung oder auf einer höheren Schwierigkeitsstufe.

HARD RESET



Ca. € 28,-
13. September 2011

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action
Entwickler: Flying Wild Hog
Publisher: Flying Wild Hog
Sprache: Englisch
Kopierschutz: Zum Testzeitpunkt war der Titel nur über Steam erhältlich. Wie gewohnt müssen Sie dort über einen Account verfügen und sich online anmelden, um spielen zu können.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Sehr atmosphärische Darstellung mit gelungenen Effekten, hübschen Außenlevels, aber etwas drögen Innenarealen. In hektischen Situationen effektüberladen.
Sound: Stimmige Musikuntermalung, gute Waffeneffekte und ordentliche englische Sprachausgabe
Steuerung: Gut, aber der Wechsel zwischen den Waffenmodi ist zu umständlich. Gamepads werden unterstützt.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

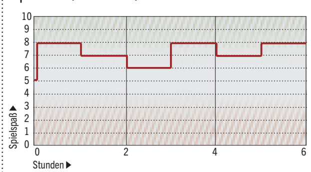
Minimum: Core 2 Duo E6600/Athlon 64 X2 6000+, Geforce 8800 GT/ Radeon HD 3870, 2 GB RAM
Empfohlen: Quadcore 2,3 GHz/Phenom II X4 2,5 GHz 1090 BE, Geforce 9800 GT/Radeon HD 4870, 4 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Noch nicht geprüft
Die Ballereien sind actionreich, aber nicht sehr brutal. Bei den Kämpfen gegen die Roboter-Armeen spritzt Blut. Letzteres lässt sich abschalten.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam-Verkaufsfassung
Spielzeit (Std.:Min.): 6:00



Wir spielten die finale, englischsprachige Verkaufsfassung durch. Dabei traten keinerlei Probleme auf.

PRO UND CONTRA

- ➕ Stimmige, düstere Atmosphäre
- ➕ Simple, aber spaßige Baller-Action
- ➕ Gutes Waffen-Upgrade-System
- ➕ Gut inszenierte Bosskämpfe
- ➕ Viele versteckte Extras
- ➖ Frustrierend schwere Stellen
- ➖ Stellenweise unglücklich gesetzte Rücksetzpunkte
- ➖ Aktuelle Waffenfunktion nicht sofort erkennbar
- ➖ Keine Quicksave-Funktion

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **73**



▲ **VERSTECKSPIEL** | In den Gefechten kommt es vor allem auf gute Tarnung und Deckung an, um taktisch im Vorteil zu sein.



VOLLES ROHR | Wenn Sie es schaffen, befestigte Stellungen wie dieses MG-Nest einzunehmen, wehren Sie damit auch motorisierte Infanterie ab.

Von: Stefan Weiß

In diesem Dschungelcamp kommen selbst Kriegsveteranen ins Schwitzen!

Men of War: Vietnam

Helikopter-Rattern, The Doors und Jimi Hendrix, Zigarettenschachteln an Stahlhelmen, Napalmbomben und das Friedenszeichen sind typische Assoziationen beim Stichwort „Vietnam". Der bis heute grausam in Erinnerung gebliebene Dschungelkrieg Amerikas gegen „Charlie", den von Russland unterstützten Vietcong, ist Schauplatz der dritten Stand-alone-Erweiterung der Taktik-Reihe **Men of War**. Das sowjetische Entwicklerteam Best Way wendet sich in seiner Spielegeschichte mit **Vietnam** erstmals weg vom klassischen Szenario des Zweiten Weltkriegs.

Auch im neuesten Teil der Serie hält Best Way eisern am Spielprinzip fest, das schon seit dem Erstlingswerk **Soldiers: Heroes of World War 2** gut funktioniert: mit wenigen Soldaten auf großen Karten Wege und Taktiken auszutüfteln, um gegen zahlenmäßig haushoch überlegene Gegner zu bestehen. Ein üppiges Angebot an Waffen und Fahrzeugen hilft Ihnen dabei. Die zehn inhaltlich gut designten Missionen in **Vietnam** halten Sie stunden-, gar tagelang auf Trab. Zunächst auf nordvietnamesischer, später auf amerikanischer Seite ziehen Sie mit Ihrem Trupp ins Ungewisse los. So entwickelt sich beispielsweise eine harmlos klingende Bootspatrouille zum reinsten Massaker – plötzlich wimmelt es vor Feinden. Oft fragt man sich, wie man die jeweiligen Missionsziele auch nur ansatzweise erreichen soll.

Doch genau daraus zieht der Spieler in Men of War seinen Reiz – nicht aufzugeben, neue taktische Varianten auszuprobieren, es dem Gegner mit gut geplanten Aktionen endlich zu zeigen!

Möglichkeiten dafür gibt es zur Genüge, denn fast jedes Objekt und jede Pflanze im Spiel lassen sich zur Deckung nutzen. Außerdem gehen Ihre Charaktere unterschiedlich gut mit den verschiedenen Waffen um. Jede Leiche lässt sich plündern, so gut wie jede Kiste öffnen, um Medikits, bessere Waffen und Ausrüstung zu erbeuten. Fahrzeuge wie Jeeps, Boote und Panzer lassen sich bemannen, befestigte MG- und Mörserstellungen einnehmen, um daraus einen Vorteil zu ziehen – **Men of War** ist ein großartiges taktisches Dschungelcamp für Experimentierfreudige.

Die Schattenseite dieser ganzen Taktikvielfalt mit seinen Details stellt die ungelenke und überfrachtete Steuerung des ganzen Militärgeräts dar. Zu viele Buttons, Hotkeys und das fehlende Tutorial strafen den Spieler, Einsteiger fühlen sich überfordert.

Nur wer sich hartnäckig durchbeißt, darf sich diebisch darüber freuen, wenn ein ausgearbeiteter Plan aufgeht. So motiviert, stürzt man sich in die nächste Mission. ❑

MEINE MEINUNG |
Stefan Weiß

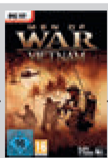


„Das muss doch zu schaffen sein!"

Es gibt sie noch – Entwickler, die sich einen feuchten Kehricht darum scheren, ob sich ihre Spiele den Ansprüchen des heutigen Mainstream-Marktes beugen. Ja, ich habe Best Way angesichts der scheinbar unmöglich zu lösenden Missionen zigmal verflucht. „Tief durchatmen, Soldat, und nicht aufgeben", so lautet die Devise, die ich mir beim Testen einhämmere und tatsächlich – endlich geht ein mühsam ausgetüftelter Plan auf, endlich sind alle von mir eingestellten Schnelltastenbefehle so tief in mir verankert, dass die Aktionen meiner Figürchen funktionieren wie am Schnürchen. Jetzt ist alles gut, doch der Sieg ist hart erkämpft!

MEN OF WAR: VIETNAM

Ca. € 40,-
30. September 2011



ZAHLEN UND FAKTEN
Genre: Echtzeit-Taktik
Entwickler: Best Way
Publisher: Peter Games
Sprache: Deutsch/Englisch
Kopierschutz: SecuRom-Kopierschutz mit Aktivierungskey und Gamespy-Aktivierung für Onlinespiele

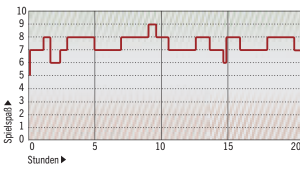
GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG
Grafik: Niedrig aufgelöste Texturen trüben etwas das ansonsten sehr detailliert dargestellte Kriegsszenario.
Sound: Gute Soundeffekte, passender Soundtrack, die deutsche Version erscheint komplett lokalisiert, die in der Testversion enthaltene, englische Sprachausgabe wirkte teilweise noch recht unprofessionell.
Steuerung: Um Ihre Soldaten effektiv zu steuern, müssen Sie unzählige Hotkey-Befehle beherrschen.

MEHRSPIELERMODUS
Umfang: Kooperative Kampagne im LAN oder Internet spielbar; alle zehn Karten sind frei wählbar
Zahl der Spieler: 2 bis 4

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Minimum: Core 2 Duo E 6550 oder vergleichbar, Geforce 8800 FX oder Radeon HD 3850, 2 GB RAM

JUGENDEIGNUNG
USK: Ab 16 Jahren
Die Kamera lässt sich millimeternah ans Kampfgeschehen heranzoomen, sodass man Todesanimationen und Blutspritzer zu Gesicht bekommt. Durch Explosionen in Brand geratene Soldaten laufen schreiend über das Schlachtfeld.

DIE TEST-ABRECHNUNG
Testversion: Reviewbuild 1.00.1
Spielzeit (Std.:Min.): 20:00



Die Testversion lief technisch einwandfrei. Allerdings traten hin und wieder KI-Bugs auf. Die deutsche Sprachausgabe war in der Testfassung übrigens noch nicht enthalten.

PRO UND CONTRA
- ➕ Vielfältige Taktiken möglich
- ➕ Detailliert designte Schlachtfelder
- ➕ Abwechslungsreiche Missionen
- ➕ Große Waffenvielfalt
- ➖ Teilweise nicht nachvollziehbare KI
- ➖ Kein Tutorial vorhanden
- ➖ Absurd harter Schwierigkeitsgrad

EINZELSPIELER-TESTURTEIL
PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **75**

FÜR ALLE, BEI DENEN DER FERNSEHABEND ERST NACH DEM GAME OVER BEGINNT.

Bei maxdome bestimmst du, was du im Fernsehen sehen willst, wann es anfangen soll und wann du auf Pause drücken möchtest.
Komm und entdecke maxdome.



www.maxdome.de

Von: Oliver Haake

Tripwire Interactive versetzt Sie in die für den Zweiten Weltkrieg wegweisende Schlacht um Stalingrad.


HOHE SICHTWEITE | Die Karten von **Heroes of Stalingrad** sind im Vergleich zum Vorgänger weitläufiger, was Scharfschützen bevorzugt.

Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad

Modern Warfare ist in, Zweiter Weltkrieg als Spielethema out – diesen Eindruck bekommt man, wenn man sich die großen Neuerscheinungen der letzten Jahre anschaut. Einzig kleine Teams entwickeln gegen den Strom, so auch das US-amerikanische Studio Tripwire Interactive. Mit **Heroes of Stalingrad** veröffentlicht es den zweiten Teil von **Red Orchestra**, einem Taktik-Shooter für bis zu 64 Spieler pro LAN- oder Online-Server, bei dem es mehr um Realismus als um Action geht.

Wer den 2001 erschienenen Hollywood-Film **Duell – Enemy at the Gates** (mit Jude Law und Ed Harris) gesehen hat, weiß in etwa, auf was er sich bei **Heroes of Stalingrad** einlässt. Aufseiten der Wehrmacht oder der Roten Armee kämpfen zwei Teams verbissen um jeden Straßenzug, jedes Haus und teils sogar um einzelne Stockwerke der 1942 zerstörten Metropole. Dabei kommt ein Großteil des infanteristischen Waffenarsenals dieser Zeit zum Einsatz. Mit Karabinern, Maschinenpistolen, Maschinengewehren und Handgranaten geht es hier ans Eingemachte. Die Trümmerlandschaft der neun Karten ist glaubwürdig in Szene gesetzt und damit auch ein hervorragendes Arbeitsfeld für passionierte Heckenschützen. Und das ist bei **Red Orchestra 2** auch die Krux: Es mag dem historischen Vorbild zwar entsprechen, wenn Scharfschützen die Ruinen dominieren, bei weniger defensiv veranlagten Spielern führt das hinterhältige Geballer jedoch schnell zu Frust. Nur wer wie ein Hase Haken schlägt und sich von Deckung zu Deckung vorarbeitet, hat eine Überlebenschance.

Gekämpft wird um taktisch wichtige Punkte, die man durch die Eliminierung des Gegners oder eine Überzahl eigener Truppen in einem bestimmten Radius erobert. Wer sich dabei dem Feind allzu offensichtlich entgegenstellt, beißt sehr schnell ins virtuelle Gras. Bedächtiges Vorgehen und Teamwork sind also gefragt. Eingespielte Gruppen sind hier natürlich enorm im Vorteil. Allerdings kommen auch Solisten gut zurecht, wenn sie sich die etablierten Spielregeln zu eigen machen. Durch die inzwischen gereifte Community – der Vorgänger von **Heroes of Stalingrad** erschien bereits 2006 – wird auf vielen Public Servern taktisch recht anspruchsvoll gespielt.

Im Gegensatz zu Red Orchestra: Ostfront 41-45 geht es bei allen Karten des zweiten Teils um eine Schlacht,


ÜBERSICHT | Gehe von A nach B – auf der anfangs etwas konfus wirkenden Karte lesen Sie ab, wo Sie als Nächstes angreifen müssen.


REALISMUS | Es gibt weder Fadenkreuz noch Munitions- und Lebensanzeige. Gezielt wird frei Schnauze oder über Kimme und Korn.

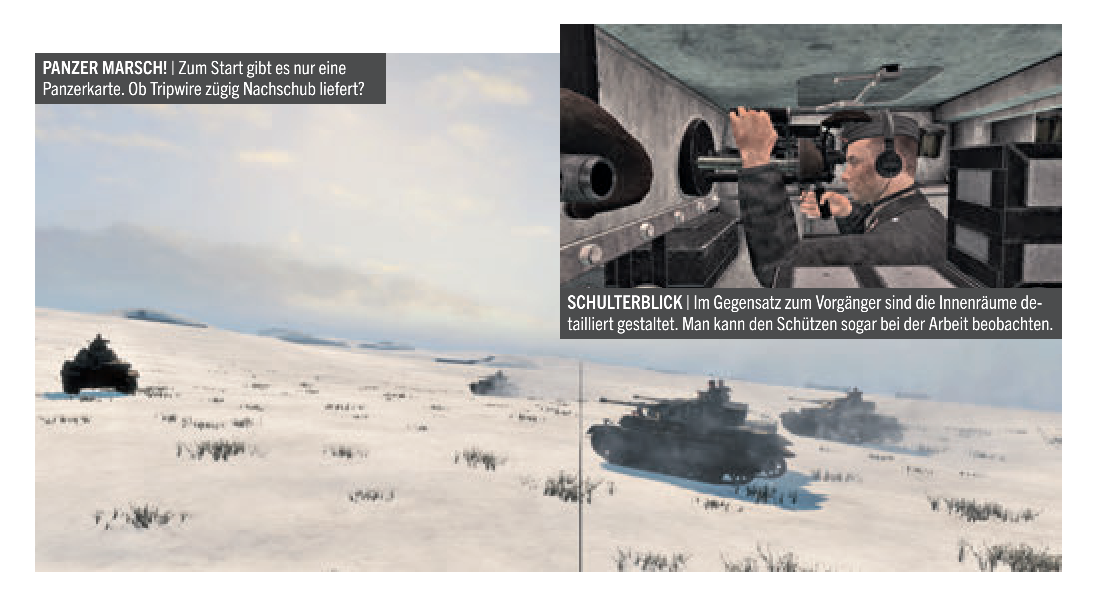

DECKUNG NEHMEN | Wer sich nicht hinter Mauern duckt oder in Kratern und Schützengräben versteckt, ist ein leichtes Opfer.

RED ORCHESTRA: EINE ERFOLGSSTORY

Von der Mod zum Vollpreis-Spiel: Tripwire gewann 2004 den von Epic Games ausgeschriebenen Wettbewerb „Make Something Unreal" und startete so die Red-Orchestra-Serie.

Im Jahr 2006 erschien dann die Verkaufsversion des ersten Teils mit dem Beinamen **Ostfront 41-45**, in dem Gefechte und Schlachten des Russlandfeldzugs nachgespielt werden. In der Folge veröffentlichten die Entwickler zwei Gratisableger: **Darkest Hour: Europe 44-45**, das die alliierte Invasion in der Normandie und die folgenden Kämpfe an der Westfront thematisierte, und **Mare Nostrum**, eine Afrika-Kampagne. Obwohl grafisch inzwischen altbacken, ist das Dreierpack für Taktik-Fans immer noch wärmstens zu empfehlen, zumal das Hauptspiel bei Steam nur noch zehn Euro kostet.

Zudem ist für **Red Orchestra 2** bereits eine Erweiterung namens **Rising Storm** angekündigt. Diesmal geht es in den Pazifik, wo sich die USA zwischen 1941 und 1945 einen erbitterten Krieg mit dem Japanischen Kaiserreich lieferten.



PANZER MARSCH! | Zum Start gibt es nur eine Panzerkarte. Ob Tripwire zügig Nachschub liefert?

SCHULTERBLICK | Im Gegensatz zum Vorgänger sind die Innenräume detailliert gestaltet. Man kann den Schützen sogar bei der Arbeit beobachten.

was kaum Abwechslung bedeutet. Mal sind es etwas weniger, mal mehr Häuserruinen. Einige Karten spielen im Herbst, andere sind winterlich gestaltet – immerhin dauerten die Gefechte um Stalingrad von September 1942 bis Februar 1943. Von den offenen Landschaften und Kämpfen um entlegene Dörfer und Gehöfte wie im Vorgänger fehlt jede Spur. Offensichtlich wollten die Entwickler nicht einfach eine Kopie des ersten Teils mit Grafik-Update präsentieren und wagten deshalb das Experiment, sich nur einem einzelnen Szenario mit all seinen Facetten zu widmen.

Wie im ersten Teil darf man wieder Panzer fahren. Je nachdem ob es sich um eine reine Panzerschlacht, etwa um das Flugfeld Gumrak, oder um die Unterstützung der Infanterie im Häuserkampf handelt, variiert die Anzahl der eingesetzten Fahrzeuge. Da die Stahlkolosse diesmal über ein detailliert gestaltetes Innenleben verfügen, brachten die Entwickler nur zwei davon zum Release zustande: den deutschen Panzerkampfwagen IV und den sowjetischen T-34. Tripwire Interactive verspricht aber, nach Release kostenlos weitere Tanks sowie Truppentransporter zu liefern.

Die letzten Jahre haben gezeigt, dass die Entwickler diesbezüglich sehr zuverlässig arbeiten.

Bei der Gelegenheit sollten sie auch noch einige Bugs beheben, die noch im Programmcode stecken. So startete zum Release das Spiel bei vielen Käufern nicht oder es traten teils herbe Performance-Einbrüche auf. Und tonnenschwere Panzer, die an dürren Bäumchen hängen bleiben, heben auch nicht die Spielerlaune.

Heroes of Stalingrad ist zwar in erster Linie ein Multiplayer-Shooter, allerdings haben die Designer auch einen Singleplayer-Modus eingebaut. Bei genauer Betrachtung entpuppt sich dieser jedoch als (gut gemachtes) Tutorial, das dem frischgebackenen Frontsoldaten die verschiedenen Schlachtfelder und Features des Spiels näherbringt. So kann man bereits offline herausfinden, welche Stellen sich für einen MG-Schützen oder Scharfschützen am besten eignen.

Red Orchestra 2 ist seit dem 13. September via Steam für 35 Euro (Standard Version) oder 45 Euro (Deluxe Edition) erhältlich. Eine reguläre Verkaufsversion erscheint am 30. September für etwa 30 Euro im Handel.

MEINE MEINUNG |

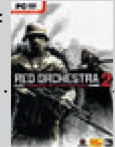
Oliver Haake



„Ich glaube an das Spiel und die Entwickler."

Erst war ich begeistert, dann skeptisch und kurzfristig auch etwas enttäuscht. Was kein Wunder ist, wenn man als passionierter Panzerfahrer erst mal damit leben muss, sich auf nur zwei Modelle und eine reine Panzerkarte zu beschränken. Ich glaube jedoch den Entwicklern, wenn sie sagen, dass sie zügig kostenlose Inhalte nachreichen werden. Ihre Patch-Moral haben sie schließlich fünf Jahre lang unter Beweis gestellt, indem sie unermüdlich neue Inhalte für das erste **Red Orchestra** nachgeschoben haben. Aber auch in puncto Infanterie ist Teil 2 gewöhnungsbedürftig. Durch den hohen Detailgrad der Karten und die vielen Objekte ist das Spiel ein Paradies für Sniper! MG-Schützen und Sturmsoldaten haben kein leichtes Leben. Wer jedoch die Herausforderung annimmt und sich teamdienlich verhält, dem eröffnet sich ein Taktik-Shooter mit großem Potenzial. Ich freue mich schon auf die geplanten Inhalte, zumal Steam das Spiel immer automatisch auf dem neuesten Stand hält.

RED ORCHESTRA 2: HEROES OF STALINGRAD



Ca. € 35,-
13. September 2011

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Taktik-Shooter
Entwickler: Tripwire Interactive
Publisher: Steam/Peter Games
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Nicht bekannt

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Trotz Unreal Engine 3 kein Titel mit Topgrafik. Der Stil passt jedoch zum Flair des Szenarios.
Sound: Granaten krachen, Kugeln peitschen – wie im Kriegsfilm!
Steuerung: Klassische Shooter-Steuerung per Maus und Tastatur

EINZELSPIELERMODUS

Umfang: Zwei Tutorial-Kampagnen (Achse & Alliierte), die in 24 Missionen alle Gefechtskarten und Spiel-Features vorstellen

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

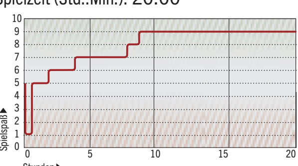
Minimum: Geforce 9800 GTX/Radeon HD 4850, Dual-Core CPU mit 2,4 GHz mit 2 GByte RAM
Empfehlenswert: Geforce GTX 460/ Radeon HD 6850, Quad-Core 2,8 GHz mit 3,5 GByte RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Noch nicht geprüft
In der Steam-Fassung fliegen nach einem Granattreffer die Körperteile. Darüber hinaus haben die Entwickler jedoch auf eine übertriebene Gewaltdarstellung verzichtet. Ein Prüfergebnis der USK steht noch aus.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Release-Fassung
Spielzeit (Std.:Min.): 20:00



Große Erwartungen wegen des grandiosen Vorgängers. Dann Ernüchterung, da das Spiel anfangs häufig abstürzte und man zudem erst alle Winkel der Karten kennenlernen musste, danach stieg stetig die Motivation.

PRO UND CONTRA

- ➕ Glaubwürdige Atmosphäre
- ➕ Taktisch hoher Anspruch
- ➕ Detaillierte, große Karten
- ➕ Realistische Simulation von Infanteriekämpfen mit Panzerunterstützung
- ➖ Scharfschützen dominieren fast alle Szenarien
- ➖ Noch einige Bugs im Spiel
- ➖ Zum Release lediglich zwei spielbare Fahrzeuge

MEHRSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **76**

Von: Peter Bathge

Abstrus und inhaltsleer: Der Archetyp des stumpfen modernen Shooters.



▲ **ZUM IN-DIE-LUFT-GEHEN** | Die Autos in den häufig eingestreuten Fahrsequenzen steuern sich wie Rasenmäher und hören sich auch so an.

GEMEINSAM SCHWACH | Der Mehrspielermodus leidet unter geringer Kartenauswahl, öden Waffenfreischaltungen und schlechter Spielfindung.

Call of Juarez: The Cartel

Legen Sie zum Schutz Ihrer Gesundheit eine Pause von 15 Minuten pro Spielstunde ein." Diesen Ratschlag finden Sie am Beginn vieler PC-Spiel-Handbücher. Im Fall von **Call of Juarez: The Cartel** empfehlen wir Ihnen, die Kiste gleich auszulassen – ansonsten riskieren Sie Hirnschäden.

Der dritte Teil versetzt das Western-Szenario der atmosphärischen Vorgänger zugunsten eines belanglosen Drogenkrieg-Plots in die Moderne. Als einer von drei bis ins Mark korrupten und spielerisch identischen US-Polizisten hasten Sie, eingepfercht in unsichtbare Grenzen, durch lineare Schlauchlevels, die Sie in schmutzige Hinterhöfe und langweilige Lagerhallen führen.

Am Wegesrand stehen schießwütige Pappaufsteller, Computergegner genannt, die mit Argusaugen zielen und taktische Manöver mit dem Sachverstand einer Kaulquappe ausführen. Deren Inkompetenz wird nur noch überboten von der Hilflosigkeit der KI-Verbündeten, von denen zwei Sie umschwirren wie lästige Schmeißfliegen ohne Durchschlagskraft. Dafür sind die Kameraden unverwundbar und teleportieren sich zurück an die Seite des Spielers, wenn Sie an Hindernissen hängen bleiben. Das wäre in einem **Star Trek**-Spiel noch halbwegs authentisch, in **The Cartel** zerstört es jegliche Atmosphäre.

Findige Leser mögen einwenden: „Hey, **Call of Duty** macht doch genau das Gleiche und fährt dafür jedes Jahr Top-Wertungen ein!" In der Tat wirkt Techlands uninspiriertes **Moorhuhn**-Geballer wie ein Klon des Militär-Shooters – und zwar wie ein schlechter. **The Cartel** mangelt es an den inszenatorischen Höhepunkten, die das Skriptfeuerwerk eines **Call of Duty** erträglich machen.

Stattdessen erwartet Sie ein zusammengeklatscher Mix aus unspektakulären Gameplay-Elementen. Zu Beginn sind die anspruchslosen Schusswechsel noch halbwegs unterhaltsam, doch schon bald würgt die endlose Repetition der stets gleichen Zeitlupenszenen, Fahrzeugsequenzen und Faustkämpfe den Spielspaß ab. Unfair platzierte Rücksetzpunkte sorgen zudem für Frust nach dem Bildschirmtod.

Die Motivation zum Weiterspielen ist dennoch gegeben, sofern Sie die gleichförmige Spielerfahrung und den detailarmen Grafikstil ertragen: Mit der Zeit steigt Ihr Charakter in der Stufe auf und schaltet stärkere Waffen frei. Das geschieht, indem Sie sich versteckte Gegenstände wie Drogenpakete oder Brieftaschen aneignen, ohne dass Ihre Begleiter etwas mitbekommen. Ein schlecht durchdachtes System, das im Drei-Spieler-Koop für groteske Szenen sorgt: „Nein, nein, geh du mal weiter, ich schau nur mal schnell in diesen leeren Raum und mache dort garantiert nichts Illegales!" ❑

MEINE MEINUNG |

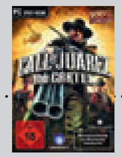
Peter Bathge



„Hohle Action-Unterhaltung ohne Seele"

In gewisser Weise ist es Techland gelungen, das Cowboy-Szenario der guten Vorgänger anstandslos in die Moderne zu transportieren: Der Tagesablauf eines Kuhhirten im Wilden Westen war bestimmt ähnlich einschläfernd wie die Aneinanderreihung langweiliger Standardaufgaben in den 15 Levels von **The Cartel**. In ihrem Bestreben, im Dunstkreis von **Call of Duty** ahnungslose Käufer zu ködern, verheddert sich die einst angenehm eigenständige Serie in monotonen Schießereien und einer von unfreiwillig komischen, schamlos klischeehaften Dialogen getragenen Geschichte am Rande der Bedeutungslosigkeit.

CALL OF JUAREZ: THE CARTEL



Ca. € 33,-
8. Oktober 2011

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Techland
Publisher: Ubisoft
Sprache: Mehrsprachig, unter anderem Deutsch und Englisch
Kopierschutz: Das Spiel benötigt sowohl Steam als auch den Ubisoft-Game-Launcher, der eine aktive Internetverbindung voraussetzt.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Grässliches Charakterdesign und ruckhafte Animationen; inflationär gebrauchter Bloom-Effekt
Sound: Alberne deutsche Sprachausgabe mit sich wiederholenden Sprüchen
Steuerung: Problemlos mit Maus und Tastatur, frei belegbar

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Koop-Kampagne plus Team-Deathmatch und Missionsmodus auf vier Karten
Zahl der Spieler: 2-12

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

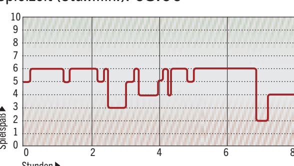
Minimum: Core 2 Duo 2 GHz/Athlon X2 2 GHz, Geforce 8800 GT/Radeon HD 3850, 2 GB RAM
Empfehlenswert: Core 2 Duo 3 GHz/Athlon 64 X2 3 GHz, Geforce GTX 260/Radeon HD 4870, 3 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 18 Jahren
Die Bluteffekte beim Ableben der etlichen Pixelgegner sind das kleinste Übel; die Protagonisten misshandeln zudem Frauen sowie Verdächtige und fluchen alle paar Sekunden.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsfassung
Spielzeit (Std.:Min.): 08:00



Mehrmals lösten Skripts nicht aus, weil wir nicht minutiös der vorgegebenen Route folgten. Zudem liefen Figuren immer wieder durch feste Objekte und „beamten" sich von einer Position zur anderen.

PRO UND CONTRA

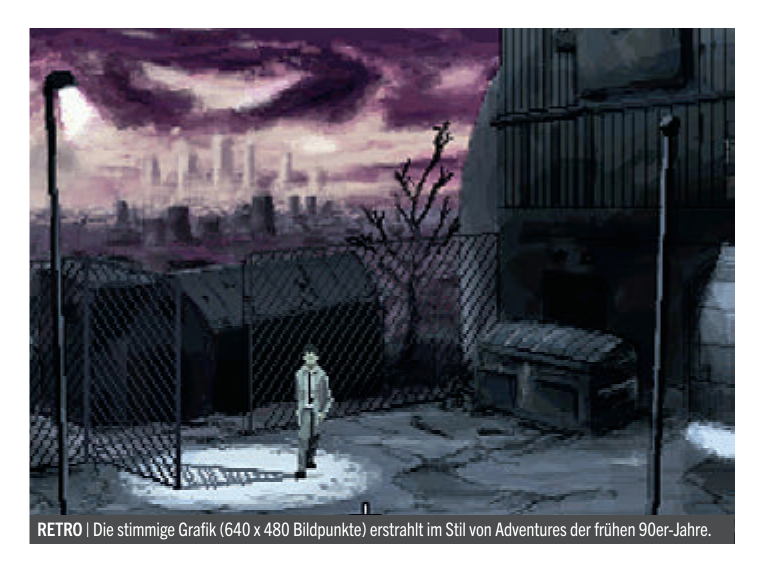
- Simpler Ballerspaß
- Levelaufstieg motiviert kurzzeitig
- Grausige Präsentation
- Immer gleicher Missionsablauf
- Enge, öde gestaltete Umgebungen
- Konstruierte Geschichte und unausstehliche „Helden"

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **52**

Von: Felix Schütz

Mehr Retro geht nicht: Das Indie-Adventure hätte ebenso gut vor 20 Jahren erscheinen können – es wäre ein Hit gewesen.



RETRO | Die stimmige Grafik (640 x 480 Bildpunkte) erstrahlt im Stil von Adventures der frühen 90er-Jahre.

Gemini Rue

Joshua Nuernberger kann zufrieden mit sich sein. Der US-Student hat **Gemini Rue** fast im Alleingang entwickelt, Grafik, Story, Programmierung und noch mehr gehen auf seine Kappe. Der Lohn: Mehrere Auszeichnungen, ein Award auf dem Independent Games Festival (Kategorie: Student Showcase) und gute Bewertungen in der Fachpresse – reichlich Lob, das völlig berechtigt ist.

Gemini Rue erzählt eine düstere Sci-Fi-Geschichte. Sie beginnt auf dem verregneten, finsteren Planeten Barracus, wo der Ex-Killer und Detektiv Azriel Odin sich auf die Suche nach einer vermissten Person macht. Parallel dazu verläuft ein zweiter Handlungsstrang: In einem futuristischen Komplex steuert man den zweiten Helden, einen Häftling namens Delta Six, dessen Gedächtnis gelöscht wurde und der nun eine Reihe von Tests durchlaufen muss. Hier wirft das Spiel interessante Fragen auf: Wie weit darf man bei der Konditionierung von Gefangenen gehen? Was macht die Persönlichkeit eines Menschen aus? Ernste Themen, die **Gemini Rue** in etwa sechs spannenden Spielstunden behandelt. Dabei müssen reichlich Rätsel gelöst werden, darunter auch ein paar knifflige Detektivaufgaben, die nicht immer gut erklärt sind. Da bleibt manchmal nur stures Herumprobieren übrig, was durch die veraltete Steuerung ohne Hotspot-Anzeige noch erschwert wird. In manchen Szenen können die Helden sogar sterben, etwa bei Schusswechseln, die aber sehr leicht ausfallen und vor denen das Spiel auch automatisch abspeichert.

Das Highlight des Spiels ist die pixelige Retro-Grafik im Stil alter Adventures aus den 90er-Jahren – ein herrlich altmodischer Klötzchenbrei, der an Klassiker wie **Beneath a Steel Sky** erinnert. Die düstere Stimmung wird von einem guten Soundtrack und passenden Effekten unterstrichen, allerdings erhält sie durch die mäßige deutsche Sprachausgabe einen kleinen Dämpfer. Fair: Auf der Spiel-CD befinden sich auch die englische Fassung des Spiels und ein Audiokommentar des Entwicklers. ❑

MEINE MEINUNG |

Felix Schütz



„Prächtig gepixeltes Sci-Fi-Noir-Abenteuer"

Wer wie ich mit den vielen Adventure-Klassikern der frühen 90er-Jahre aufgewachsen ist, dürfte beim Anblick von **Gemini Rue** feuchte Äuglein bekommen: So einen stimmungsvollen Pixelmatsch habe ich schon seit Ewigkeiten nicht mehr gesehen. Natürlich: Für altmodische Optik gibt's noch lange keine gute Wertung – doch zum Glück hat Nuernberger auch an gutes Sounddesign und eine intelligente Handlung gedacht. Genau dafür liebe ich Adventures: Die Dinger machen selbst mit 20 Jahre alter Grafik noch viel Spaß – versuchen Sie das mal mit einem Shooter! Schade allerdings, dass sich Nuernberger auch an anderer Stelle der Moderne entzieht: Eine vereinfachte Steuerung, bessere Tipps und Denkanstöße bei den Rätseln und vor allem eine Hotspot-Anzeige hätten sicher Wunder gewirkt.



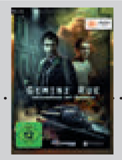
GEFANGEN | Delta Six ist Häftling in einer mysteriösen Trainingsanlage. Zu Spielbeginn wird in einer spannenden Sequenz sein Gedächtnis gelöscht.



UNNÖTIG | Schusswechsel sind selten und simpel zu steuern. Um in der Geschichte voranzukommen, muss man sie aber hinter sich bringen.

GEMINI RUE

Ca. € 20,-
30. August 2011



ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Adventure
Entwickler: Joshua Nuernberger
Publisher: Daedalic Entertainment
Sprache: Deutsch und Englisch
Kopierschutz: Das Spiel verwendet keinen Kopierschutz.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Gut umgesetzter, bewusst pixeliger Retro-Stil, der an alte Adventures der 90er erinnert
Sound: Stimmungsvoller Soundtrack, aber nur mittelmäßige Sprecher
Steuerung: Inventar und Befehlsvergabe sind etwas umständlich, eine Hotspot-Anzeige fehlt komplett. Immerhin: Laufwege lassen sich per ESC-Taste abkürzen.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

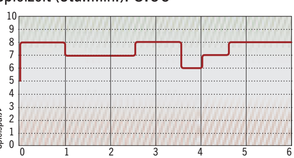
Minimum (Herstellerangaben): Pentium-Prozessor oder besser, 64 MB RAM, Grafikkarte mit DX5-Unterstützung oder besser. Mit anderen Worten: **Gemini Rue** läuft theoretisch selbst auf 15 Jahre alten Computern.

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Der Unterton des Spiels ist ernst und düster. Die Helden setzen im Spielverlauf auch Schusswaffen ein, dabei werden Menschen getötet. In einer Szene wird ein Mann von heißem Dampf verbrüht.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 6:00



Die Version lässt sich wahlweise auf Deutsch oder Englisch installieren. Im Test fielen keine Bugs auf.

PRO UND CONTRA

- ➕ Perfekt umgesetzter Retro-Look
- ➕ Düsteres Sci-Fi-Setting
- ➕ Spannende Handlung
- ➕ Stimmige Musikuntermalung
- ➕ Gutes Sounddesign
- ➕ Autosaves vor gefährlichen Stellen
- ➕ Optionaler Audiokommentar
- ➕ Englische Fassung enthalten
- ➖ Einige Rätsel schlecht erklärt
- ➖ Durch die Retro-Optik gehen manche Hotspots im Pixelbrei unter.
- ➖ Keine Hotspot-Anzeige
- ➖ Langweilige Schusswechsel
- ➖ Mäßige deutsche Sprachausgabe und einige Übersetzungsfehler

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **76**

Der Einkaufsführer

Wir präsentieren Ihnen an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!



NEUZUGANG

FIFA 12

Die letzten PC-Umsetzungen der Fußballsimulation aus dem Hause EA enttäuschten mit mauer Grafik im Vergleich zu den überragenden Versionen für PlayStation 3 und Xbox 360. Schafft **FIFA** dieses Jahr den Sprung zurück in den Einkaufsführer?

Die Pro-Argumente

EA hat ein dickes Lizenzpaket geschnürt; es gibt kaum einen bekannten Spitzenverein, der nicht mit den originalen Spielern, Trikots und sogar Schuhen in **FIFA 12** vertreten ist. Doch wichtig ist auf dem Platz und dort entzückt neben der gelungenen Stadionatmosphäre vor allem das brillante Spielgefühl. Die Grafik zeigt sich zudem endlich auch auf dem PC makellos und die Ballphysik sowie die neue Kollisionsdarstellung (Impact Engine) erfüllen höchste Ansprüche.

Die Contra-Argumente

Das Toreschießen ist in **FIFA 12** weitaus einfacher als die Verhinderung von Treffern; wer sich auf die Offensive konzentriert, befindet sich im Vorteil. Doof: Die Referees lassen bei Fouls gerne mal die Karten stecken und bestehen zu häufig auf die Ausführung des Schiedsrichterballs.



WIE IM FERNSEHEN | Nach vielen mauen PC-Umsetzungen sieht **FIFA 12** dieses Jahr auf dem Heimrechner genauso gut aus wie die Konsolenfassungen.

Das Ergebnis

Die Redaktion empfängt den Rückkehrer **FIFA** mit offenem Armen im Einkaufsführer: Sechs Ja-Stimmen standen am Ende der Abstimmung einem Veto gegenüber. Wir sind uns einig: Wer Fußball liebt, findet auf dem PC derzeit nichts Besseres. ❑

NEUZUGANG

PES 2012: Pro Evolution Soccer

Das übliche Herbstduell zwischen den beiden großen Fußballsimulationen findet auch dieses Jahr eine Fortsetzung und endet im Test mit einem knappen Unentschieden. Doch schafft neben **FIFA 12** auch die Konkurrenz von Konami den Sprung in unsere Liste der Sportspiel-Empfehlungen?

Die Pro-Argumente

Den schwachen Auftritt des Vorjahres macht **PES 2012** mit extrem flüssigen Ballstafetten, intelligent agierenden KI-Spielern, der praktischen Off-the-Ball-Steuerung und einem motivierenden Karrieremodus wett, der Meisterliga. Im Vergleich zum EA-Gegenspieler sticht vor allem das gute Deckungsspiel der Defensive hervor; Alleingänge sind in **PES 2012** seltener von Erfolg gekrönt als in **FIFA 12**.

Die Contra-Argumente

Serienveteranen wissen längst um die Schwachpunkte der Fußballsimulation: Die Präsentation hinkt weit hinter dem Bombast eines **FIFA 12** hinterher und auch bei den Lizenzen kann Konamis Rasenschach nicht mit dem Gegner mithalten.

Das Ergebnis

Unsere Abstimmung ergab: Die 2012-Version darf in den Einkaufsführer. Sechs Teammitglieder stimmten für die Aufnahme, ein Stimmberechtigter enthielt sich, einer sprach sich dagegen aus. ❑



BESCHRÄNKTE AUSWAHL | Von den 18 Bundesliga-Vereinen besitzen in **PES 2012** nur Leverkusen und die Bayern Originalspieler.



IN DIE ZANGE GENOMMEN | Die dicht gestaffelten, klug organisierten KI-Abwehrreihen fordern auch Profis.

NEUZUGANG

Harveys Neue Augen



COMIC-BUCH ZUM SELBERSPIELEN | Der detailverliebte Grafikstil von Daedalics neuem Adventure verzaubert Spieler ebenso wie die teils zum Schreien komischen Dialoge.

Der Test zum Nachfolger von **Edna bricht aus** fand im letzten Monat so kurz vor Redaktionsschluss statt, dass wir die Abstimmung über einen Platz im Einkaufsführer erst jetzt nachliefern können.

Die Pro-Argumente

Daedalic Entertainments Adventure begeistert mit handgezeichneter Comic-Grafik und oft abgedrehten, aber meist logischen Rätseln. Die Geschichte um das Waisenmädchen Lilli ist gespickt mit witzigen, schwarzhumorigen Dialogen, vertont von professionellen Synchronsprechern. Fans des Vorgängers feiern ein Wiedersehen mit liebgewonnenen Charakteren.

Die Contra-Argumente

Harveys Neue Augen erlaubt alternative Lösungsmöglichkeiten, doch bei einigen wenigen Gelegenheiten ignoriert das Spiel offensichtliche Ansätze. Das Verbotssystem, mit dem Lilly Regeln wie „Nicht mit dem Feuer spielen" in einer Traumwelt außer Kraft setzt, nutzt sich zudem im Lauf des Spiels ab.

Das Ergebnis

Mit nur einer Nein-Stimme bestand das abgedrehte Adventure unseren Einkaufsführer-Check. ❑

Adventures

Kluge Rätsel, exzellente Vertonung, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. In dieser Kategorie finden Sie Spiele, die all das und mehr bieten. Gekämpft wird hier übrigens nicht – Action-Adventures finden Sie daher in der Rubrik „Action"!



Geheimakte Tunguska

Getestet in Ausgabe: 10/06

Ernst, spannend und hochwertig in Szene gesetzt – so präsentiert sich das Tunguska-Abenteuer. Die meisten Rätsel sind fair, nur wenige von ihnen wirken etwas aufgesetzt – doch auch die meistert man dank der exzellenten Steuerung problemlos.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Deep Silver
Wertung:	85

NEUZUGANG

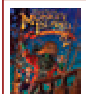


Harveys Neue Augen

Getestet in Ausgabe: 09/11

Schwarzhumorige Dialoge, groteske Charaktere, herrlich hirnrissige Rätsel: Der Nachfolger des sehr guten **Edna bricht aus** legt in allen Belangen noch eine Schippe drauf. Ein herausragendes Beispiel für kreatives Spieldesign und wunderschöne 2D-Optik.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Rondomedia
Wertung:	85

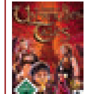


Monkey Island 2 Special Edition

Getestet in Ausgabe: 08/10

Tolles HD-Remake des urkomischen Originals von 1991: Stark verbesserte Grafik, feine englische Sprachausgabe, eine moderne Steuerung und sogar ein Audiokommentar der Guybrush-Erfinder hauchen dem Kultspiel neues Leben ein.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	86

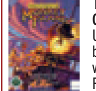


The Book of Unwritten Tales

Getestet in Ausgabe: 06/09

Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspiel-Klischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Die Story-Qualität lässt im Verlauf der 14 Spielstunden jedoch nach.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	HMH Interactive
Wertung:	85



The Curse of Monkey Island

Getestet in Ausgabe: 01/98

Ungeachtet seines hohen Alters: Das dritte **Monkey Island** begeistert nach wie vor mit tollen Gags, schöner Comic-Grafik, witzigen Zwischensequenzen, ebenso fairen wie abgedrehten Rätseln und der wohl besten Sprachausgabe im ganzen Genre.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	88



The Whispered World

Getestet in Ausgabe: 10/09

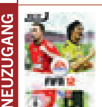
Ein melancholischer Clown und seine kleine Raupe Spot versuchen, ihr Fantasiereich vor dem Untergang zu retten. Ein bittersüßes Adventure-Märchen mit wundervoll gezeichneter 2D-Grafik und einer rührenden Geschichte.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Deep Silver
Wertung:	85

Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten. Wir sagen Ihnen, welche Spiele Sie als Sportfreak gespielt haben müssen, und scheuen uns nicht davor, den besseren Vorjahrestitel zu empfehlen.

NEUZUGANG



FIFA 12

Getestet in Ausgabe: 10/11

Die volle Ladung Fußball gibt es nur hier: Hunderte Lizenzen von Vereinen und Spielern, eine grandiose Stadionatmosphäre sowie ein flottes Spielgefühl zeichnen die Fußballsimulation aus. Und das endlich auch auf dem PC in zeitgemäßer Grafik.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89



Fußball Manager 11

Getestet in Ausgabe: 11/10

Kümmern Sie sich in dieser Wirtschaftssimulation mit beeindruckender Spieltiefe um die sportlichen und finanziellen Belange eines Fußballvereins. Der integrierte Online-Modus setzt auf Rasanz und schnelle Entscheidungen.

Untergenre:	Manager-Simulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



NBA 2K11

Getestet in Ausgabe: –

Noch nie war virtueller Basketball realistischer, schöner und unterhaltsamer! Im famosen Online-Modus dürfen Sie an einer Internet-Liga teilnehmen, Solisten freuen sich hingegen über die authentische NBA-Atmosphäre.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Publisher:	Take 2
Wertung:	--

NEUZUGANG



PES 2012: Pro Evolution Soccer

Getestet in Ausgabe: 10/11

Ein sehr flüssiges Spielerlebnis, clevere KI-Fußballer und die gelungene Off-the-Ball-Steuerung ergeben die bislang realistischste Simulation des weltweit beliebtesten Mannschaftssports. Dafür gibt es Defizite bei Präsentation und Originallizenzen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Publisher:	Konami
Wertung:	88

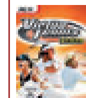


Tiger Woods PGA Tour 08

Getestet in Ausgabe: –

Realistisch nachgebaute Kurse, ein motivierender Karriere-Modus und komfortable Steuerungsvarianten: Die bislang letzte PC-Golfsimulation von EA ist auch die beste. Einzig die inzwischen etwas veraltete Grafik stört das Vergnügen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	--



Virtua Tennis 2009

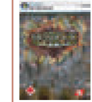
Getestet in Ausgabe: –

Im besten aktuellen Tennis-Spiel schwingen knapp 20 lizenzierte Charaktere das Racket, darunter auch Boris Becker. Die Spielmechanik ermöglicht Einsteigern sofort Erfolgserlebnisse und bietet Fortgeschrittenen trotzdem genug Finessen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Publisher:	Sega
Wertung:	--

Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Teil (auch wenn dieser vorhanden sein kann). Third-Person-Shooter hingegen finden Sie nicht hier, sondern in der Action-Kategorie.



Bioshock

Getestet in Ausgabe: 10/07

In den Tiefen des Ozeans erforschen Sie die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre dank beklemmender Soundkulisse und einer spannenden Story! Die Action erhält durch Rollenspiel-Elemente besondere Würze.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Take 2
Wertung:	93



Call of Duty: Modern Warfare 2

Getestet in Ausgabe: 13/09

Astreines Shooter-Vergnügen, das in Sachen Inszenierung alles bisher Dagewesene in den Schatten stellt. Sechs Stunden Adrenalin pur! Allerdings muss jeder Spieler selbst entscheiden, ob er mit moralisch fragwürdigen Szenen klarkommt.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	92



Crysis

Getestet in Ausgabe: 12/07

Dieser Shooter des deutschen Studios Crytek zaubert atemberaubend schöne Dschungellandschaften auf Ihren Bildschirm. Die Story rund um Aliens und eine geheimnisvolle Insel ist zwar kaum der Rede wert, dafür begeistern Optik und Action.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	94



Half-Life 2

Getestet in Ausgabe: 12/04 (Hauptspiel)

Gordon Freeman, der schweigsame Brechstangenträger, rettet die Welt. Schon wieder. Das ist packender, als es klingt, denn dank gewitzter Physik-Spielereien und einer tollen Waffe namens Gravity Gun bleibt dieses Abenteuer unvergessen.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	96 (Hauptspiel)



Rainbow Six: Vegas

Getestet in Ausgabe: 02/07

Reinrassige Taktik-Shooter sind selten. **Vegas** gehört zu den stärksten Vertretern dieser Gattung. Mit Ihrem Einsatzteam erledigen Sie Terroristen in der wunderschön gestalteten Glücksspielmetropole. Die Story ist aber vernachlässigbar.

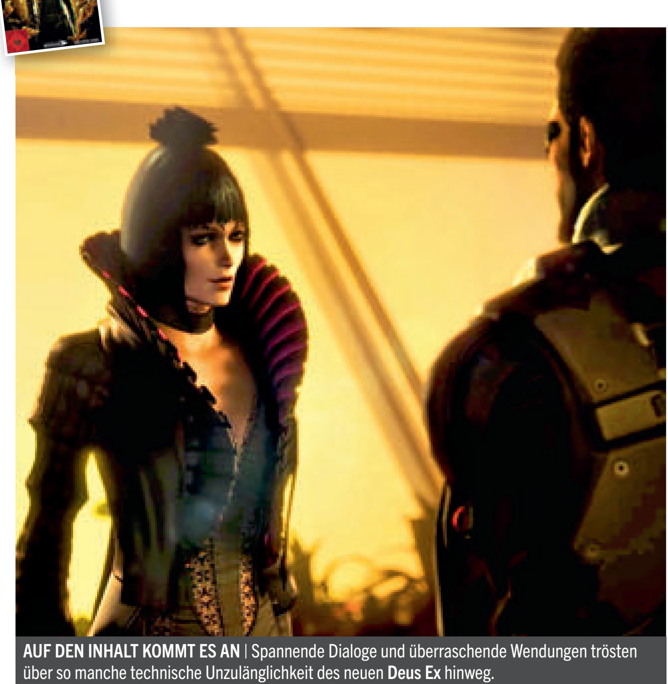
Untergenre:	Taktik-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87

Unser Empfehlungssystem auf einen Blick:

- Die acht PC-Games-Redakteure zeigen Ihnen ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und anschließend demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC Games Editors' Choice Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

NEUZUGANG

Deus Ex: Human Revolution



AUF DEN INHALT KOMMT ES AN | Spannende Dialoge und überraschende Wendungen trösten über so manche technische Unzulänglichkeit des neuen **Deus Ex** hinweg.

Der Releasepatch des Cyberpunk-Rollenspiels (Test in 09/2011) verbessert dank kürzeren Ladezeiten und selteneren Abstürzen den Spielfluss im Vergleich zur Testfassung. Daher heben wir nachträglich die Wertung auf 86 Punkte an und stimmen über eine Aufnahme in den Einkaufsführer ab.

Die Pro-Argumente

Eidos Montreals atmosphärische Zukunftsvision beschäftigt sich mit der immer rascher voranschreitenden Technik in einer von gesellschaftlichen Konflikten zerfressenen dystopischen Welt und manövriert den Spieler geschickt in einen ethischen Konflikt globalen Ausmaßes. Missionen und Dialoge bieten stets mehrere Lösungsansätze mit unterschiedlichen Konsequenzen, was den Wiederspielwert erhöht.

Die Contra-Argumente

Die deutsche Version leidet unter einer grausigen Lippensynchronisation, die ebenso wie die unzeitgemäß animierten Gesichter an der Atmosphäre nagt. NPCs verhalten sich teils nicht nachvollziehbar; auch die KI der Gegner zeigt Aussetzer. Eine große Enttäuschung sind darüber hinaus die uninspirierten Bosskämpfe.

Das Ergebnis

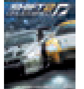
Sechs von sieben Redakteuren stimmen für die Aufnahme, einer dagegen. Somit nimmt dieses atmosphärische Meisterwerk seinen verdienten Platz im Einkaufsführer ein. ❑

Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann. Ein cooler Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung. In dieser Kategorie finden Sie die derzeit besten Action-Rennspiele und Renn-Simulationen.

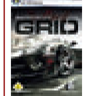
Dirt 3
Getestet in Ausgabe: 06/11
Eine große Wagenauswahl und der Geschicklichkeit erfordernde Gymkhana-Modus sorgen für lang anhaltendes Rennvergnügen. Das Fahrverhalten der Boliden ist zwar anspruchsvoll, doch auch Einsteiger kommen mit diesem schicken Rallye-Spiel zurecht.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88



Need for Speed: Shift 2 Unleashed
Getestet in Ausgabe: 04/11
Mit der Helmkamera von **Shift 2 Unleashed** fühlen Sie sich wie ein echter Rennfahrer, der bei jeder Kurve den Fliehkräften ausgesetzt ist. Das realistische Fahrverhalten der detailliert gestalteten Boliden sorgt für ein intensives Rennerlebnis.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88



Race Driver: Grid
Getestet in Ausgabe: 07/08
Mit **Race Driver: Grid** schafft es Codemasters, waghalsige Autorennen intensiv und glaubhaft zu inszenieren. Der umfangreiche Karriere-Modus, der enorme Fuhrpark und die exzellente Optik zählen zu den Stärken des Titels.

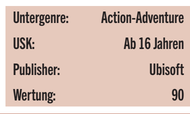
Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	86

Actionspiele

Vom Third-Person-Shooter über das Jump & Run bis zum Action-Adventure finden Sie in dieser Rubrik die Titel, die packende Action versprechen und dabei fantastisch aussehen, eine tolle Geschichte erzählen und die Redaktion mit exzellenter Spielbarkeit überzeugt haben. Das Alter des Spiels ist egal.

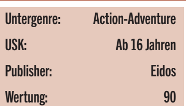


Assassin's Creed: Brotherhood
Getestet in Ausgabe: 04/11
In Teil drei der Reihe meuchelt Held Ezio im Rom der Renaissance und baut eine eigene Assassinengilde auf, deren Verwaltung die spektakulären Kämpfe gut ergänzt. Die riesige Spielwelt bietet zahllose Aufträge und Nebenbeschäftigungen.

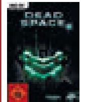


Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	90

Batman: Arkham Asylum
Getestet in Ausgabe: 11/09
Das beste Superheldenspiel! Die Irrenanstalt Arkham Asylum dient als düsterer, frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen den Joker. Der Mix aus Kämpfen, Schleich- und Erkundungsaufgaben ist fabelhaft spielbar und genial inszeniert.



Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Eidos
Wertung:	90



Dead Space 2
Getestet in Ausgabe: 03/11
Isaac ist wieder da: Noch blutiger und schockierender als im ebenfalls empfehlenswerten Vorgänger kämpft der nun auch mit einer Stimme ausgestattete Techniker auf einer Weltraumstation gegen widerliche Außerirdische. Action satt!

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



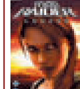
Grand Theft Auto 4
Getestet in Ausgabe: 01/09
Die Stärken von **GTA 4** sind seine wendungsreiche Geschichte und die grandios gezeichneten Charaktere. Dazu kommt eine wunderbar funktionierende, glaubhafte Spielwelt, in der Sie die abwechslungsreichen Missionen und Minispiele erledigen.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	92



Max Payne 2
Getestet in Ausgabe: 12/03
Die düstere Geschichte des New Yorker Cops Max Payne geht unter die Haut. Nicht nur dank der Zwischensequenzen im Comic-Stil, sondern auch weil der Third-Person-Shooter mit toller Optik und legendären Zeitlupen-Ballereien aufwartet.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Take 2
Wertung:	90



Tomb Raider: Legend
Getestet in Ausgabe: 05/06
Der siebte Teil der Reihe kehrt dank neuem Entwicklerteam zu seinen Wurzeln zurück und bietet ein ausgewogenes Verhältnis aus Klettern und Rätseln. Da fallen die wenig fordernden Ballereien und nervigen Motorradsequenzen kaum ins Gewicht.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Eidos
Wertung:	86

Rollenspiele

Sie schlüpfen gerne in Zwergenstiefel, tüfteln für Ihr Leben gerne über Charakterbögen und möchten am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies Ihr Genre! In dieser Liste finden Sie die derzeit besten Rollenspiele, von klassisch bis actionreich, von Fantasy bis Science-Fiction.

NEUZUGANG



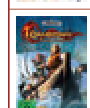
Deus Ex: Human Revolution
Getestet in Ausgabe: 09/11
Angesiedelt in einer faszinierenden Cyberpunk-Welt am Rande eines gesellschaftlichen Umbruchs, bietet **Deus Ex** mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp und daraus erwachsende Konsequenzen. Da stört auch die veraltete Technik kaum.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86



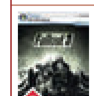
Dragon Age: Origins
Getestet in Ausgabe: 12/09
Würdiger Nachfolger zur **Baldur's Gate**-Reihe von Bioware. Die brillant erzählte, ungeschnittene Fantasy-Geschichte mit **Herr der Ringe**-Einschlag und die taktischen Kämpfe sorgen für viel Spielspaß. Technisch müssen Sie aber Abstriche machen.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	91



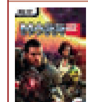
Drakensang: Am Fluss der Zeit
Getestet in Ausgabe: 02/10
In einer wunderschön gestalteten Mittelalterwelt erleben Sie gut erzählte Rollenspielabenteuer mit liebevoll gezeichneten Charakteren. Die abwechslungsreichen Kämpfe sind taktisch, die Atmosphäre ist dank erstklassiger Vollvertonung grandios.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Dtp Entertainment
Wertung:	87



Fallout 3
Getestet in Ausgabe: 01/09
Ein düsteres, zynisches Endzeit-Rollenspiel mit tollen Quests und einem Kampfsystem, das an gute Ego-Shooter erinnert. Unser Tipp: Kaufen Sie sich gleich das Download-Add-on **Broken Steel** dazu! Die deutsche Fassung ist merklich gekürzt.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	90



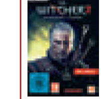
Mass Effect 2
Getestet in Ausgabe: 02/10
Das zweite Kapitel von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie bietet massig Action, brillante Charaktere und eine düstere Story voll moralischer Entscheidungen. Spielen Sie aber unbedingt vorher den ersten Teil, dann können Sie Ihren Spielstand übernehmen!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88



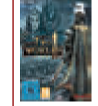
The Elder Scrolls 4: Oblivion
Getestet in Ausgabe: 06/06
Ideal für Fans offener Spielwelten: Vor Ihnen erstreckt sich ein riesiges Fantasy-Reich und Sie bestimmen, wohin die Reise geht! Wer die schwache Story und automatisch mitlevelnde Gegner verzeiht, den erwarten Dutzende Stunden Rollenspielspaß.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Take 2
Wertung:	89



The Witcher 2: Assassins of Kings
Getestet in Ausgabe: 06/11
Als Hexer Geralt erleben Sie eine erwachsene Geschichte um Sex, Gewalt und Politik. Die teils ungenaue Bedienung ist angesichts der mitreißenden Inszenierung schnell vergessen. Tipp: Der Vorgänger bietet ein ähnlich tolles Spielerlebnis!

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Namco Bandai
Wertung:	88



Two Worlds 2
Getestet in Ausgabe: 12/10
Ein durchdachtes, sehr gutes Rollenspiel, das eine große, abwechslungsreiche Spielwelt bietet. Abwechslungsreiche, verzweigte Quests und die Jagd nach mächtigen Gegenständen machen so manchen Komfortmangel wett.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Topware
Wertung:	88

Aufbauspiele und Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten oder Firmen leiten – will ein Spiel in dieser Kategorie vertreten sein, muss es diese Punkte mit toller Spielbarkeit, funktionaler Optik und guter Story verbinden. Mit dabei sind Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen.



Anno 1404

Getestet in Ausgabe: 08/09

Im Nahen Osten besiedeln Sie gemütlich Inseln, stellen Waren her und achten auf die Wünsche Ihrer Bürger. **Anno 1404** sieht grandios aus, ist sehr einsteigerfreundlich und bietet eine spannende Kampagne. Ein Mehrspieler-Teil fehlt leider.

Untergenre:	Aufbau-Strategie
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91

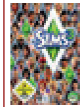


Die Siedler 2: Die nächste Generation

Getestet in Ausgabe: 10/06

Schöne Neuauflage des hochgelobten zweiten **Die Siedler**-Teils. **Die nächste Generation** bringt den Charme, die Knuddel-Grafik und die Gemächlichkeit des Originals mit und verbindet sie mit moderner Bedien- und Spielbarkeit.

Untergenre:	Aufbau-Strategie
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	82



Die Sims 3

Getestet in Ausgabe: 07/09

Süchtig machende Simulation des Lebens: Führen Sie Ihren Sim-Charakter durch die Tücken des Alltags, meistern Sie Job, Liebe und andere Herausforderungen. Das ungewöhnliche Spielprinzip begeistert vor allem weibliche Spieler.

Untergenre:	Lebenssimulation
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

Peter empfiehlt



The Movies

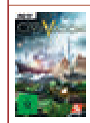
Getestet in Ausgabe: 01/2006

Die Popularität der **Die Sims**-Serie hat das von **Black & White**-Erfinder Lionhead Studios erdachte **The Movies** nie erreicht. Zu unrecht, denn es ist mindestens ebenso einzigartig wie Maxis' Lebenssimulation: Als Filmproduzent bauen Sie zur Blütezeit Hollywoods Ihr eigenes Filmstudio auf, komplett mit Drehsets, Western-Kulissen und Schauspieler-Wohnwagen. Dabei bestimmen Sie vom Drehbuch bis zu den Kameraeinstellungen jeden Aspekt Ihres filmischen Meisterwerks und stellen das fertige Filmchen sogar online. Ungewöhnlich und gut!

Untergenre:	Aufbau-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	86

Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind Pflicht für jedes Strategiespiel. Ein guter Mehrspieler-Teil ebenfalls. Ob im Zweiten Weltkrieg oder im Weltraum, ob in Echtzeit oder als Runden-Strategietitel, diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



Civilization 5

Getestet in Ausgabe: 10/10

Sie begleiten ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraum-Zeitalter und bestimmen die Geschicke des Staates dabei völlig frei. Unmengen an Forschungsoptionen, viele Nationen und ein guter Diplomatie-Part motivieren lange Zeit.

Untergenre:	Runden-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Take 2
Wertung:	88

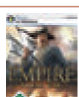


Company of Heroes

Getestet in Ausgabe: 11/06

Das Zweiter-Weltkrieg-Szenario stellt **Company of Heroes** mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspieler-Teil. Die beiden Add-ons **Opposing Fronts** und **Tales of Valor** bieten dagegen zu wenig.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	90



Empire: Total War

Getestet in Ausgabe: 05/09

Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der vor allem mit seiner wuchtigen Schlachten-Inszenierung überzeugt. Wenn Tausende von Einheiten aufeinander losgehen, lässt dieser Anblick Münder offen stehen.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Sega
Wertung:	90

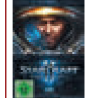


Ruse

Getestet in Ausgabe: 09/10

Zweiter-Weltkrieg-Strategiespiel mit minimalistischem Interface, viel taktischer Tiefe und sehr gutem Balancing. Dank trickreichem Listen-System vor allen Dingen im Mehrspieler-Modus ein Quell der Schadenfreude!

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	88 (Mehrspieler)

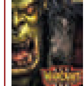


Starcraft 2: Wings of Liberty

Getestet in Ausgabe: 09/10

Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen das erste Kapitel der **Starcraft 2**-Trilogie zu einer mitreißenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspieler-Modus.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	90/92 (Mehrspieler)

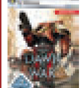


Warcraft 3: Reign of Chaos

Getestet in Ausgabe: 08/02

Blizzards Klassiker bietet eine spannende Kampagne, clevere Rollenspielelemente und mitreißende Cutscenes. Die kreischbunte Grafik ist zwar völlig veraltet, doch das gleichen ein starker Editor und zahllose gute Mods (darunter **DotA**) wieder aus.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	92



Warhammer 40.000: Dawn of War 2

Getestet in Ausgabe: 04/09

Dawn of War 2 ist Echtzeitstrategie der neuen Generation: Statt beim Basisbau zu versumpfen, pflügen Sie mit einem kleinen Stoßtrupp der Space Marines durch taktisch angehauchte Scharmützel mit Orks, Eldar oder Tyraniden.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	91

Ego-Shooter (Mehrspieler)

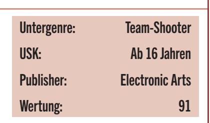
In dieser Rubrik stellen wir Ihnen die Shooter vor, die Sie unbedingt im Team spielen sollten. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier alles vertreten. Auch dem neuen Trend zu Shootern mit kooperativen Kampagnen trägt diese Kategorie Rechnung.



Battlefield 2

Getestet in Ausgabe: 08/05

Eine sehr gute Auswahl an Klassen, Waffen und Fahrzeugen sowie sorgsam designte Karten, auf denen Sie sich in zwei Teams im modernen Setting bekriegen. Die Modder-Gemeinde produziert zudem endlos Maps und Mods für **Battlefield 2**.



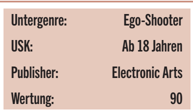
Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	91



Battlefield: Bad Company 2

Getestet in Ausgabe: 04/10

Das grandiose Zerstörungssystem, das als taktisches Element für Spielspaß sorgt, und das motivierende Upgrade-System machen **Battlefield: Bad Company 2** zu einem erstklassigen Mehrspieler-Erlebnis, das wochenlangen Spielspaß bringt.



Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

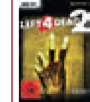


Call of Duty 4: Modern Warfare

Getestet in Ausgabe: 01/08

Dank lupenreiner Optik und motivierendem Freischaltsystem schlug der Mehrspielerteil von **Call of Duty: Modern Warfare** ein wie eine Bombe – und beschäftigt unzählige Freunde abwechslungsreicher Mehrspieler-Ballereien.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	92

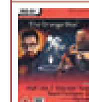


Left 4 Dead 2

Getestet in Ausgabe: 01/10

Als einer von vier Überlebenden einer Virus-Epidemie stellen Sie sich schier endlosen Untoten-Horden – und das auf Wunsch auch kooperativ. Oder Sie trachten als mächtiger Boss-Zombie den Nicht-Infizierten nach dem Leben. Adrenalin pur!

Untergenre:	Koop-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



Team Fortress 2

Getestet in Ausgabe: 12/07

Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Neuauflage der beliebten **Half-Life**-Modifikation rockt auch heute noch zahlreiche Internetserver. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	84

Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum Zusammenspielen sind Grundvoraussetzungen bei MMOGs. Wer in unsere Bestenliste will, muss zusätzlich gute Atmosphäre, tolle Quests, eine faire Klassenauswahl und reichlich Beschäftigungsmöglichkeiten im Endgame-Bereich mitbringen.

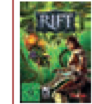


Der Herr der Ringe Online

Getestet in Ausgabe: 07/07

Tolkiens Buchvorlage in prachtvoller Umsetzung: **DHdRO** eignet sich prima für all jene, die Wert auf schöne Quests, viel Atmosphäre und kleine Spielgruppen legen. Komplizierte Raids und anspruchsvolle PvP-Duelle spielen hier kaum eine Rolle.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88

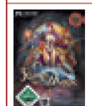


Rift

Getestet in Ausgabe: 04/11

Bewährte MMORPG-Inhalte statt großer Innovation: **Rift** bietet einen sehr guten Mix aus PvE- und PvP-Inhalten, kombiniert mit einem gut funktionierenden Public-Quest-System. Dazu dürfen Sie sich in einem flexiblen Talentsystem austoben.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Trion Worlds
Wertung:	88

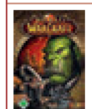


Runes of Magic

Getestet in Ausgabe: 06/09

Runes of Magic ist quasi **World of Warcraft** für lau. Gute Quests, viele Möglichkeiten, seinen Charakter individuell zu gestalten, packende PvE- und PvP-Kämpfe, eine große Community und ständig neuer Content – eines der besten Gratis-MMORPGs.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Frogster
Wertung:	80



World of Warcraft

Getestet in Ausgabe: 02/05

Lieben oder hassen Sie es, aber **WoW** ist wohl das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten. Die glaubhafte Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor dem Monitor.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard
Wertung:	94

Peter empfiehlt

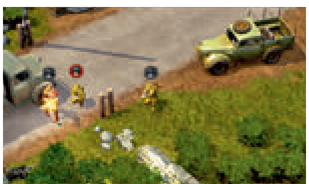


Silent Storm

Getestet in Ausgabe: 12/2003

Taktik-Fans fordern schon seit Jahren ein **Jagged Alliance 2** in 3D. Die haben wohl **Silent Storm** nicht gespielt: Während des Zweiten Weltkriegs agieren Sie aufseiten der Alliierten oder Achsenmächte mit einem sechsköpfigen Soldatenteam hinter feindlichen Linien. Im Rundenmodus knipsen Sie Gegner mit dem Scharfschützengewehr aus, reißen mit Granaten Löcher in Häuserwände und verarzten Kollegen mit der Sanitätertasche. Zwischen den Gefechten drücken Sie Ihrer Truppe gefundene Waffen in die Hände und verteilen durch Erfahrung erlangte Fähigkeitspunkte auf Talente. Zwar ist die KI nicht die hellste und das Szenario gleitet später dank Kampfanzügen und Plasmawaffen ins Absurde ab, doch der Mix aus Rollenspiel und knallharten Taktikgefechten hat mich früher nächtelang an den Bildschirm gefesselt.

Untergenre:	Runden-Taktik
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Jowood
Wertung:	83



Sieben Indie-Spiele, die Sie nicht verpassen dürfen

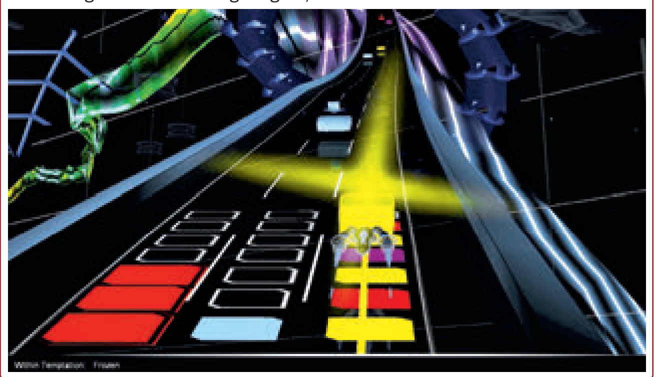
Wir geben einen Überblick über ausgesuchte Perlen der wachsenden Indie-Branche.

Audiosurf

Die Medien Musik und Spiel verbunden in einem Projekt, das als Kunst zu bezeichnen nicht unangebracht wäre.

In **Audiosurf** steuern Sie ein Raumschiff, doch statt Aliens abzuschießen, sammeln Sie bunte Steine in einem Level ein, den das Spiel auf Basis einer zuvor geladenen Musikdatei erstellt. Dafür wählen Sie eines der mitgelieferten Stücke aus oder – und das ist der Clou – importieren Songs aus Ihrer Musiksammlung. So entstehen abenteuerliche Rennstrecken, auf denen es bei langsamen Beats bergauf geht; je schneller dagegen die parallel abgespielte Musik läuft, desto abschüssiger die Strecke. Während **Audiosurf** den Bildschirm in grelle Farben taucht, halten Sie Ausschau nach den erwähnten Blöcken und versuchen mehrere Exemplare der gleichen Art aufeinander zu schichten, um Punkte zu erzielen. Die Ergebnisse tragen Sie in Online-Highscore-Listen ein – doch der Wettbewerb ist in **Audiosurf** zweitrangig, hier geht es um das audiovisuelle Erlebnis.

Genre:	Puzzlespiel
USK:	Nicht geprüft
Entwickler:	Invisible Handlebar
Webseite:	www.audio-surf.com
Preis:	ca. € 10,-



Avadon: The Black Fortress

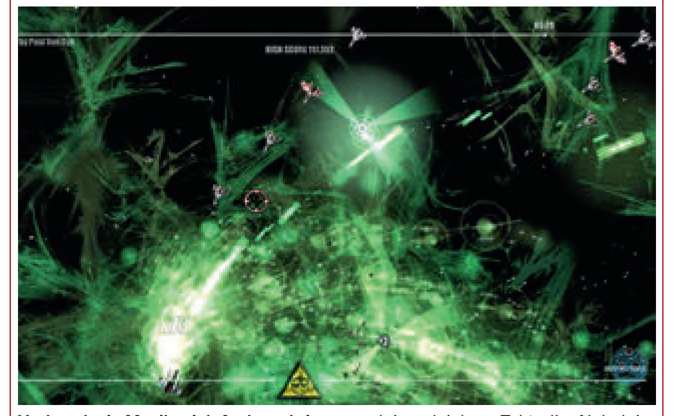


Das Indie-Rollenspiel kehrt zurück zu den Wurzeln des Genres: Ein Geheimtipp für Spieler, denen die Grafik zweitrangig ist.

Wer auch heute gerne noch die alten **Ultima**-Rollenspiele herauskramt, der wird auch an **Avadon: The Black Fortress** Freude haben. Von der minimalistischen 2D-Grafik bis zur komplexen Verwaltung von etlichen Ausrüstungsgegenständen und Fähigkeiten atmet **Avadon** den Geist in Ehren ergrauter RPG-Klassiker. Am Kopf einer Heldengruppe ziehen Sie aus in eine typische Fantasywelt voller Monster und Aufträge. In taktischen Rundenkämpfen säubern Sie die teils verwirrend aufgebauten Dungeons von Ungeziefer und verdienen so Erfahrungspunkte, wodurch Ihre Charaktere immer mächtiger werden. Das stimmige Szenario und die nach Anlaufschwierigkeiten spannende Geschichte unterhalten für etliche Spielstunden.

Genre:	Rollenspiel
USK:	Nicht geprüft
Entwickler:	Spiderweb Software
Webseite:	www.spiderwebsoftware.com/avadon
Preis:	ca. € 20,-

Beat Hazard



Und noch ein Musikspiel: Anders als in Audiosurf ist in Beat Hazard weniger logisches Denken als ein flinker Ballerfinger gefragt.

Auch **Beat Hazard** bedient sich an Ihrer Musiksammlung. Die Wahl des Lieds bestimmt neben dem Leveldesign dieses schnellen Raumschiff-Actionspiels auch die Anzahl der feindlichen Gleiter und die Durchschlagskraft Ihrer Waffen. Dabei gelingt es den Entwicklern, Grafik und Musik auf gekonnte Weise miteinander zu verbinden; wenn der Lieblingssong aus den Boxen dröhnt und im gleichen Takt die Nebel im virtuellen Weltall pulsieren, ist das eine Erfahrung, die Sie in kaum einem anderen Spiel erleben. Etliche Bonuswaffen und optionale Spielmodi verlängern die Haltbarkeitsdauer des im Grunde simplen Gameplays. Zudem motiviert die Jagd auf den Highscore, denn auch ein Multiplayer für zwei Spieler gegeneinander oder im Koop steht zur Verfügung.

Genre:	Action
USK:	Nicht geprüft
Entwickler:	Cold Beam Games
Webseite:	www.coldbeamgames.com
Preis:	ca. € 7,-

Gatling Gears

Einfach mal in einen dick gepanzerten Kampfläufer steigen und Horden von Gegnern niedermähen: Gatling Gears knüpft an alte Simpel-Actionspiele an.

Sie wollen eine Abhandlung über die Hintergrundgeschichte von **Gatling Gears**? Bitteschön: HIER HERRSCHT KRIEG! Alles klar? Das Actionspiel kehrt zu den Ursprüngen der Ballerorgien aus den 90er Jahren zurück und wirft Sie ohne störendes Beiwerk in unübersichtliche, aber herrlich unkomplizierte Massenschlachten gegen dutzende Feinde. Mit Maus und Tastatur befehligen Sie einen Mech, der schwerfällig durch die Gegend stapft und großkalibrige Waffen wie Miniguns, Raketen und Granaten mit sich führt. Zwischen den Missionen rüsten Sie die Kampfmaschine mit neuen Schießeisen auf, verbessern seine Panzerung und bestimmen sogar Lackfarbe sowie Musterung. Neben der Kampagne existiert ein Survival-Modus, in dem Sie so lange zu überleben versuchen wie möglich, und eine kooperative Spielvariante für zwei Teilnehmer.



Genre:	Action
USK:	Ab 12 Jahren
Entwickler:	Vanguard Entertainment
Webseite:	www.gatlinggears.com
Preis:	ca. € 10,-



Minecraft

Sie müssten schon auf dem Mond leben, um noch nichts von dieser Indie-Perle mitbekommen zu haben. Minecraft ist mehr Phänomen als Spiel.

In **Minecraft** laufen Sie durch eine riesige zufallsgenerierte Welt und buddeln Blöcke aus. Steinblöcke, Lehmblöcke, Holzblöcke und noch viele mehr. Aus denen bauen Sie etwas. Irgendetwas. Ein Haus, einen Turm, ein Schloss, eine Tiefgarage. Es steht Ihnen völlig frei. Oder Sie graben in die Tiefe. Dort gibt es Höhlen. Und Loren. Und Lava – Vorsicht, heiß! Aus den auf Ihren Reisen gesammelten Materialien erstellen Sie Werkzeuge wie eine Spitzhacke oder einen Spaten. Mit denen geht der Abbau leichter von der Hand. Sie wissen schon, der dieser mysteriösen Blöcke. Aber buddeln Sie nicht zu lange: Nachts tauchen Monster auf. Die sind so viereckig wie die Blöcke, die Ihr Charakter überall hin mitschleppt, denn das ist der Grafikstil von **Minecraft**. Und sie wollen der Spielfigur ans Leder. Also die Monster, nicht die Blöcke. Abgesehen vom Überleben der nächtlichen Besuche hat **Minecraft** kein Spielziel. Sie setzen sich selbst Ihre Ziele und errichten die wundersamsten Bauwerke. Kathedralen, Pyramiden, den Eifelturm, was Sie wollen. Alleine oder auf Online-Servern mit hunderten anderen Spielern. Und das alles auf Basis ein paar simpler Blöcke.

Genre:	Aufbauspiel/Adventure
USK:	Nicht geprüft
Entwickler:	Markus „Notch" Persson
Webseite:	www.minecraft.net
Preis:	ca. € 15,-



Terraria



Terraria schlägt in die gleiche Kerbe wie Minecraft, verbindet den Aufbaupart aber mit einem höheren Kampfanteil und Pixel-Optik.

Anders als in **Minecraft** sind Sie nicht in der Ego-Perspektive unterwegs, sondern steuern Ihre Figur aus einer seitlichen Ansicht. **Terraria** lädt Sie in einer zufällig erstellten Welt ab, ohne sich in Details wie einer Geschichte zu verfransen. Mit ersten Werkzeugen brechen Sie Steine aus dem Boden, fällen Bäume und erhalten so Materialien für die Konstruktion von Gebäuden, die Sie ähnlich frei gestalten wie in **Minecraft**. Des Nachts und in der riesigen Unterwelt lauern zahlreiche Monster, denen Sie mit immer neuen, selbstgebauten Waffen zusetzen. Der Vorstoß in die Tiefe ist trotz dieser Gefahren unumgänglich, denn nur dort finden sich die seltensten und wertvollsten Rohstoffe, die für besonders aufwändige Bauten nötig sind. Ungeachtet der angestaubten Aufmachung ein großer Spaß!

Genre:	Aufbauspiel/Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Entwickler:	Re-Logic
Webseite:	www.terraria.org
Preis:	ca. € 10,-

Special Interest

Diese Rubrik ist unser heimlicher Liebling. Denn in letzter Zeit haben immer mehr Spiele, die sich in kein Genre pressen lassen, die Redaktion verzaubert: von Indie-Titeln über Puzzle-Kracher für zwischendurch bis zu den Spielen, die jede Party aufwerten. Genau diese Spaßmacher finden Sie hier.



Braid
Getestet in Ausgabe: 06/09
Die pfiffige Mischung aus 2D-Hüpfspiel und cleveren Zeiträtseln fasziniert jeden aufgeschlossenen Spieler. Einen Großteil des Charmes macht die märchenhafte Inszenierung im Stil eines Aquarells aus – wunderbarer Geheimtipp!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Number None
Wertung:	88



Guitar Hero 3: Legends of Rock
Getestet in Ausgabe: 02/08
Dieses Geschicklichkeitsspiel mit Plastikgitarre ist eigentlich auf den Konsolen groß geworden. Der dritte Teil hat eine der besten Song-Listen aller Zeiten, leistet sich aber ein paar unschöne Ruckler. Trotzdem: einzigartig in der PC-Landschaft.

Untergenre:	Musikspiel
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Publisher:	Activision
Wertung:	84



Limbo
Getestet in Ausgabe: 09/11
Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem Sie einen Jungen durch eine stockfinstere Welt steuern. Der künstlerische Anspruch wird von dem hervorragenden Sounddesign unterstrichen; spielerisch punktet **Limbo** mit pfiffigen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

Untergenre:	Jump & Run/Puzzlespiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Playdead
Wertung:	90



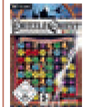
Plants vs. Zombies
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machendes Tower-Defense-Spiel, bei dem Sie mit niedlichen Pflanzen noch niedlichere Zombies davon abhalten, durch Ihren Vorgarten zu pflügen. Tolles Preis-Leistungs-Verhältnis durch über 100 Herausforderungen und hohen Wiederspielwert!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Keine USK-Einschätzung
Publisher:	Popcap Games
Wertung:	90



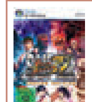
Portal 2
Getestet in Ausgabe: 05/11
Ein zweites Mal knobeln Sie sich mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage. Ein erfrischender Sinn für Humor, das clevere Rätseldesign und der unterhaltsame Koop-Modus begeistern. Tipp: Unbedingt auch den Vorgänger spielen!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	95



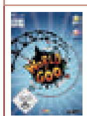
Puzzle Quest: Challenge of the Warlords
Getestet auf: PCGames.de
So simpel wie süchtig machend: **Puzzle Quest** kombiniert das Knobelspielprinzip aus **Bejeweled** mit einem motivierenden Rollenspielsystem. Trotz klischeehafter Story und schlichter Präsentation entpuppt sich dieses Spiel als ein wahrer Zeitfresser!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Publisher:	Rondomedia
Wertung:	sehr gut



Super Street Fighter 4 Arcade Edition
Getestet in Ausgabe: 08/11
Die **Arcade Edition** bohrt das Ursprungsspiel mit 14 neuen Kämpfern und weiteren Mehrspieler-Modi auf. Das hervorragende Kampfsystem und die enorme Langzeitmotivation machen den Titel zum derzeit besten PC-Prügelspiel.

Untergenre:	Beat 'em Up
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Capcom
Wertung:	92



World of Goo
Getestet in Ausgabe: 01/09
2D-Knobelei für Spieler jeden Alters: Hier bilden Sie mit kleinen Schleimbatzen komplizierte Turm-Konstrukte und müssen dabei Faktoren wie Gewicht und Schwerkraft berücksichtigen. Abwechslungsreich, niedlich und mit einem tollen Soundtrack!

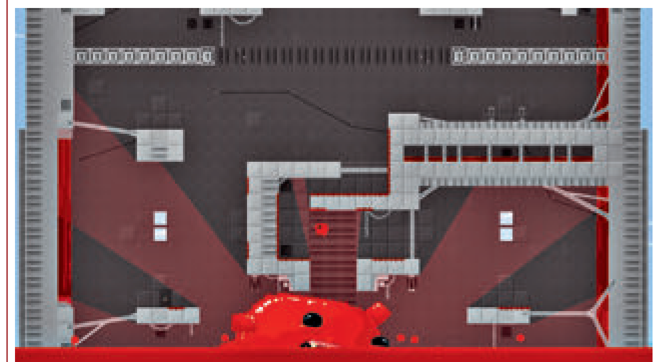
Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Publisher:	RTL Games
Wertung:	90

Super Meat Boy

Ein hüpfender Fleischklumpen sorgt für Freudentränen bei Fans von Retrospielen. So simpel und doch so unterhaltsam: Das ist Super Meat Boy.

Als springfreudiges Schnitzel bewältigen Sie auf der Suche nach der entführten Geliebten des Helden über 300 Levels; Story und Optik ordnen sich dem Spielprinzip unter. Auf dem Weg lauern zahllose Gefahren: Meat Boy wird von rotierenden Zahnräder zersägt, er fällt in Schluchten, platzt nach Beschuss durch zielsuchende Raketen und verschwindet im Bauch riesiger Bossgegner. Geschickte Wandsprünge, schnelle Richtungsänderungen und sogar der clevere Umgang mit Dimensionsportalen sind Pflicht, um die bockschweren Aufgaben abzuschließen. Oft sind dafür dutzende Anläufe nötig, doch dank des charmanten Retro-Soundtracks und vieler Hommagen an alte 8-Bit-Klassiker kommt nie Frust auf.

Genre:	Jump & Run
USK:	Ab 12 Jahren
Entwickler:	Team Meat
Webseite:	www.supermeatboy.com
Preis:	ca. € 14,-




REBORN HORIZON
NEU
TAUCHE IN DIE POSTAPOKALYPTISCHE
Joe's



GEWINNER DES WETTBEWERBS
MTG 2011
MAKE THE GAME
DER COMPUTEC BROWSER- & SOCIALGAMES-WETTBEWERB
WELT VON REBORN HORIZON EIN!
JETZT REGISTRIEREN UNTER:
WWW.REBORN-HORIZON.DE
computec MEDIA
Slip Shift

SYMPATHIETRÄGER | Rayman mauserte sich nach seinem ersten Auftritt 1995 zum Firmenmaskottchen. Das nächste Spiel rund um den Helden heißt Rayman Origins und erscheint Ende November.

Bon anniversaire: 25 Jahre Ubisoft

Von: Uwe Hönig/Petra Fröhlich/ Thorsten Küchler

Einer der dienstältesten Hersteller feiert 25-jähriges Bestehen. PC Games gratuliert.

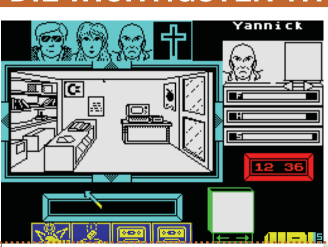
Egal ob man Ezio Auditore über die Dächer Roms hüpfen lässt, sich in **Siedler Online** einloggt, in **Anno 1404** vollbeladene Schiffchen durch den halben Orient schickt oder sich in **Driver: San Francisco** halsbrecherische Verfolgungsjagden mit anderen Halunken liefert: In jedem Fall hat man es mit einem Spiel aus dem Hause Ubisoft zu tun. Der französische Publisher zählt neben den Marktführern Activision Blizzard und Electronic Arts zu den größten Spieleherstellern der Welt: über eine Milliarde Euro Umsatz, mehr als 6.000 Mitarbeiter (davon 5.000 allein in der Entwicklung neuer Spiele), Niederlassungen in 26 Ländern. Auf den Punkt gebracht: Ubisoft ist ein riesiger Laden. **Assassin's Creed**, **Far Cry**, **Anno**, **Splinter Cell**, **Rayman** – viele Serien sind aus der Welt der Spiele überhaupt nicht mehr wegzudenken. Und in diesem Jahr feiert der Konzern seinen 25. Geburtstag. Was umso bemerkenswerter ist, da viele Konkurrenten im schnelllebigen Spielegeschäft längst vom Markt verschwunden sind oder aufgekauft wurden.

Gegründet wurde Ubisoft anno 1986 von den fünf Guillemot-Brüdern Claude, Michel, Yves, Gérard und Christian – ursprünglich, um Lernsoftware und Videospiele zu vertreiben. Damals waren die ersten Homecomputer wie der berühmte C64, der Amstrad CPC oder der Atari 800 XL angesagt, während PC-Benutzer noch mit kryptischen DOS-Befehlen herumhantieren mussten. Das allererste Ubisoft-Spiel trägt den reichlich selbsterklärenden Namen **Zombi**: Vier wackere Protagonisten (die übrigens nach den Entwicklern benannt sind) kämpfen sich durch ein Einkaufszentrum voller Zombies – quasi ein **Left 4 Dead** im Adventure-Format, mit Stand-

SPIELE-CHRONOLOGIE: DIE WICHTIGSTEN TITEL UND SERIEN

Wir präsentieren Ihnen anhand der folgenden Übersicht eine Auswahl der wichtigsten Spiele von Ubisoft.

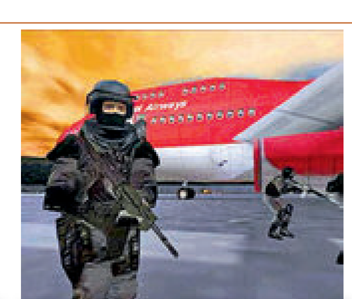
In den letzten 25 Jahren hat Ubisoft eine schier endlose Anzahl von Spielen für sämtliche Systeme veröffentlicht, unter denen sich auch einige echte Meilensteine tummeln. Die Fortsetzung der chronologisch sortierten Titel finden Sie auf der folgenden Doppelseite.



Zombi (1986) Zombiehatz im Supermarkt: Ubisofts erstes Spiel war ein Adventure, das schon damals mit neumodischen Icons bedient wurde.



Rayman (1995) Der knuffige Hauptdarsteller des Jump & Runs avancierte schnell zum Publikumsliebling – und zu Ubisofts Firmenmaskottchen.



Tom Clancy's Rainbow Six (1998) Die Mutter aller Taktik-Shooter macht Sie zum Chef eines Spezialeinsatzkommandos im Kampf gegen Terroristen.



TYPISCH UBISOFT | Trotz seiner immensen Größe wagt der Publisher immer wieder künstlerische Experimente wie das Götterspiel **From Dust** – eine lobenswerte Firmenpolitik.



ZURÜCK ZU ALTER STÄRKE | Nach dem Aufkauf durch Ubisoft hat Entwickler Reflections wieder in die Spielspaß-Spur gefunden – wie **Driver: San Francisco** eindrucksvoll beweist.

bildschirmen, jeder Menge Items und Waffen und damals absolut innovativer Icon-Steuerung.

Den eigentlichen Durchbruch für Ubisoft brachte aber zunächst nicht die Entwicklung eigener Spiele. Die Guillemots erkannten recht frühzeitig, dass große, amerikanische Publisher händeringend nach Partnern in Europa suchen, die sich um den Vertrieb ihrer Produkte kümmern. MicroProse, Electronic Arts, Sierra Online, Novalogic, Interplay, Lucas Arts – die Liste der Kunden liest sich wie das **Who's Who** der ganz Großen.

Der nächste Schritt bestand Anfang der 90er-Jahre in der Gründung eigener Studios und Niederlassungen: Binnen kürzester Zeit verfügte Ubisoft über Büros in London, San Francisco und Düsseldorf. In der Rheinmetropole hat Ubisoft übrigens bis heute sein deutsches Hauptquartier; dort ist auch eines der bekanntesten Studios untergebracht: Blue Byte, die Schöpfer der **Siedler**-Reihe. Und Blue Byte ist nicht das einzige prominente Studio, das heute zu Ubisoft gehört: 2007 wurde Sunflowers geschluckt, das es dank der **Anno**-Aufbaustrategiespiele zu Ruhm und Größe gebracht hatte. Die Marke Sunflowers ist im Anschluss komplett von der Bildfläche verschwunden. Seit **Anno 1701** geschieht die Entwicklung in Mainz bei Related Designs, an dem Ubisoft beteiligt ist (mehr über **Anno 2070** lesen Sie in der großen Titelstory ab Seite 22).

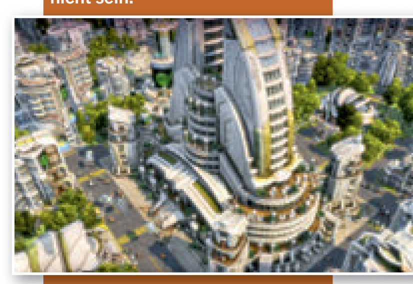
Überhaupt war Ubisoft in Deutschland schon immer recht aktiv: 2004 verhalf man dem damals noch völlig unbekannten Coburger Studio Crytek mit dem Dschungel-Shooter **Far Cry**, für das die Gründer eine eigene Engine gebaut hatten, zum Durchbruch. Danach trennten sich allerdings die Wege – Crytek produzierte **Crysis 1** und **2** für Electronic Arts, Ubisoft beauftragte das hauseigene Studio in Montreal mit der Entwicklung von **Far Cry 2**.

Der Kauf ganzer Marken, Studios und Publisher ist typisch für Ubisoft – seien es die britischen **Driver**-Macher von Reflections Interactive oder die **Trackmania**-Truppe Nadeo aus Frankreich. Nicht selten handelte es sich um bekannte Spielemarken, die ihre besten Zeiten bereits hinter sich hatten und die dringend einer Kernsanierung bedurften. Ein Beispiel ist das Action-Adventure **Prince of Persia**, dessen Ursprünge bis ins Jahr 1989 zurückgehen und dessen 2D- und 3D-Ableger mit allerlei Problemen zu kämpfen hatten. Immer wieder wechselte der Besitzer der berühmten Marke, ehe sie 2003 bei Ubisoft landete. Und erst mit **The Sands of Time**, das bei Ubisoft Montreal entwickelt wurde, gelang ein glamouröses Comeback, inklusive gelungener Fortsetzungen wie **Warrior Within** und einer Hollywood-Verfilmung mit Jake Gyllenhaal in der Hauptrolle. Auch der Kauf von Red Storm Entertainment im Jahr 2000 hat sich längst ausgezahlt: Die von US-Bestsellerautor Tom Clancy mitgegründete Spielefirma hatte sich mit den Taktik-Shootern **Rainbow Six** und **Rogue Spear** einen Namen gemacht; nach dem Einstieg von Ubisoft entstanden unter anderem Spiele wie **Ghost Recon: Advanced Warfighter**, demnächst folgen **Ghost Recon: Future Soldier** (allerdings nicht für PC) und das Browsergame **Ghost Recon Online**.

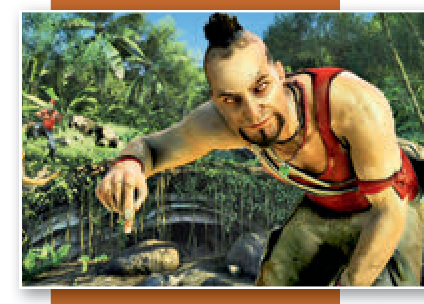
Ein Report über die Geschichte Ubisofts wäre nicht vollständig ohne die Geschichte von Rayman. Erfunden hat die arm- und beinlose Figur ein gewisser Michel Ancel, und zwar bereits 1995 im französischen Studio in Montreuil-sous-Bois. Den ersten Auftritt hatte Rayman auf der damals gerade erst veröffentlichten Sony PlayStation. Ubisoft-Aussagen zufolge ist **Rayman** in Großbritannien bis zum heu-

KOMMENDE HITS

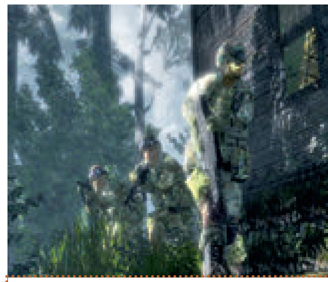
Die zwei meisterwarteten Ubisoft-Spiele könnten unterschiedlicher nicht sein.



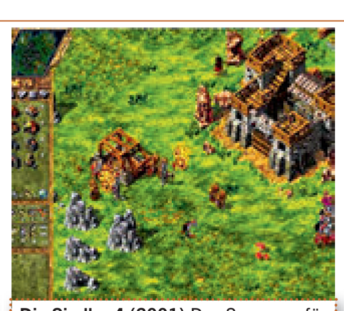
Anno 2070 (siehe Titelstory ab Seite 22) verlagert das Szenario in die nahe Zukunft – ein mutiger Schritt. Geblieben sind die Liebe zum Detail und die enorme Spieltiefe.



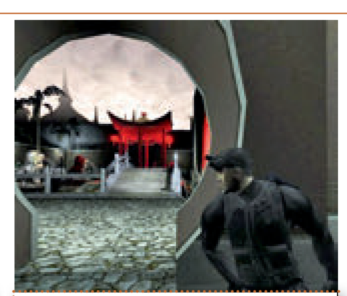
Far Cry 3 Die tropische Insel ist ein Traum, die missliche Ausgangslage hingegen ein Albtraum: Der Shooter soll Anfang 2012 kommen.



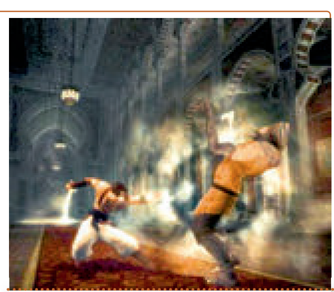
Tom Clancy's Ghost Recon (2001) Deutlich actionreicher als **Rainbow Six**, aber immer noch taktisch anspruchsvoller als die meisten Shooter.



Die Siedler 4 (2001) Das Synonym für Aufbauspiele: Im Blue-Byte-Klassiker siedeln Römer, Wikinger, Mayas und Trojaner um die Wette.



Tom Clancy's Splinter Cell (2002): Premiere für Schleichkönig Sam Fisher – bis an die Zähne bewaffnet mit coolen Geheimagenten-Gadgets.



Prince of Persia: Sands of Time (2003) Comeback für eine Legende: Der persische Prinz schwingt sich mit ungekannter Eleganz durch orientalische Paläste.

tigen Tag das erfolgreichste Spiel für dieses System. Rayman war in den 90ern auch der erste große kommerzielle Kracher aus Eigenentwicklung, den Ubisoft verbuchten konnte. Der Ruhm des putzigen Jump&Run-Helden war nicht nur auf Europa begrenzt: Aufgrund seiner Beliebtheit wurde Rayman zum Firmenmaskottchen auserkoren, ganz ähnlich wie Mario bei Nintendo und der Sega-Igel Sonic. Insgesamt verkauften sich die Games der **Rayman**-Serie weltweit über 22 Millionen Mal; der jüngste Ableger nennt sich **Rayman Origins** und kommt im November in die Läden. Der erwähnte Michel Ancel steckt übrigens auch hinter dem preisgekrönten und kommerziell höchst erfolglosen Action-Abenteuer **Beyond Good & Evil** und der Filmumsetzung des Peter-Jackson-Blockbusters **King Kong**. Wer die überschäumende Kreativität eines **Beyond Good & Evil** kennt, den wundert nicht, dass der 39-jährige Franzose bereits in jungen Jahren für sein Lebenswerk mit einem Orden der französischen Regierung ausgezeichnet wurde.

Seit 1996 ist Ubisoft an der Pariser Börse notiert. Geschickt nutzten die Franzosen die zufließenden Gelder, um in neue Studios in aller Welt zu investieren. Die größten Entwicklungskapazitäten gibt es heute unter anderem in Shanghai und in Montreal: Aus der 2.500-Mann-Filiale in Kanada stammen unter anderem sämtliche **Assassin's Creed**-Spiele, während in China der für 2012 geplante Insel-Shooter **Far Cry** 3 entwickelt wird.

Natürlich ist auch bei Ubisoft nicht alles Gold, was glänzt – das Unternehmen stand einige Male unter heftigem Beschuss der Fans. Die meisten Feinde machte man sich zuletzt 2010 mit höchst umstrittenen Kopierschutzmechanismen, die sich hinter dem harmlos klingenden Ubisoft Gamelauncher verbargen: Wer **Silent Hunter 5**, **Siedler 7**, **Splinter Cell: Conviction** oder **Assassin's Creed 2** spielen wollte, musste permanent mit dem Internet verbunden sein – selbst bei Spielen wie **Prince of Persia: Die vergessene Zeit**, die gar keinen Mehrspielermodus enthalten. Ubisoft argumentierte freilich mit dem Komfort-Plus für die Spieler (automatische Patches, keine DVD im Laufwerk erforderlich, Achievements etc.). Das, was viele befürchtet hatten, ist dann auch just eingetreten: Die Ubisoft-Server brachen zusammen, ein Anmelden und Einloggen war zeitweise gar nicht möglich – und das im Falle von **Siedler 7** ausgerechnet während der Osterfeiertage. Schlimmer noch: Brach während des Spielens die Verbindung ab, flog man aus dem Spiel. Höchststrafe: Häufig konnten selbst angelegte Spielstände nicht geladen werden. Ubisoft entschuldigte sich zwar mehrfach für den Frust bei den Spielern, doch die DRM-Dramen hängen der Firma bis heute nach. Erst Anfang 2011 wurden die Bedingungen etwas gelockert: So ist unter anderem bei **Assassin's Creed 2** eine einmalige Online-Authentifizierung ausreichend – eine ständige Internet-Verbindung ist nicht mehr Pflicht. Aus dem Image-Desaster wurden Lehren gezogen: Beim Strategiespiel **R.U.S.E.** setzte man auf die bewährte und deutlich ausgereifterte Steam-Technologie von Valve.

> In Summe haben alle Assassin's-Creed-Spieler 5.000.000.000 Attentate ausgeführt.

Ubisoft ist heute auf allen Kontinenten, in allen Genres und auf sämtlichen Spielsystemen aktiv – vom iPhone bis zum PC. Trotz zeitweiliger Rückschläge und Umsatzeinbrüche ist Ubisoft deutlich besser und vor allem profitabler durch die Jahrzehnte gekommen als andere Publisher, die sich nur auf eine dieser Säulen verlassen hatten. Ein Grund dafür ist enorme Bandbreite an Titeln, vom Tanzspiel **Just Dance** über **Die Siedler** bis hin zu **Assassin's Creed**. Der große Erfolg erlaubt es auch, zwischendurch herrlich unkonventionelle Experimente wie das Götterspiel **From Dust** (Test in PC Games 9/11) aufzulegen. Und: Ubisoft hat recht frühzeitig auf das Thema Online gesetzt. Zu einer Zeit, als von **World of Warcraft** weit und breit nichts zu sehen war, experimentierte man bereits mit **Myst Online** und betrieb die europäischen Server des Sony-Klassikers **Everquest**.

PC Games sagt „Bon Anniversaire" zum Jubiläum und freut sich auf viele weitere schöne Ubisoft-Titel. Und bitte keinen DRM-Unfug mehr anstellen … ❑

DIE FÜNF UND DAS VERFLUCHTE SCHLOSS

Absurde Anekdote: Ubisofts erstes Entwicklungsstudio befand sich in einem feudalen Anwesen im Westen Frankreichs – ein teurer Spaß!

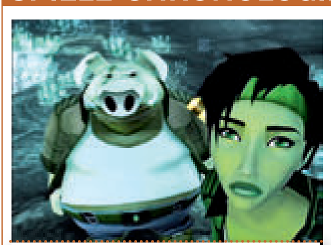
1988 verfrachteten die Guillemot-Brüder 30 Programmierer in ein mittelalterliches Herrschaftsgebäude, das man getrost als überdimensioniert bezeichnen kann. Doch die Freude über das prunkvolle Ambiente währte nicht lange: Einige aus Paris stammenden Entwickler behaupteten, es spuke im Ubisoft-Schloss – andere wiederum fuhren 30 Kilometer mit dem Taxi, um Klopapier zu besorgen. Hinzu kam die miserable Energiebilanz des Anwesens: Denn riesige, ungedämmte Räume zu beheizen – das kostet monatlich ein Vermögen. Und so schloss es, das Schloss.



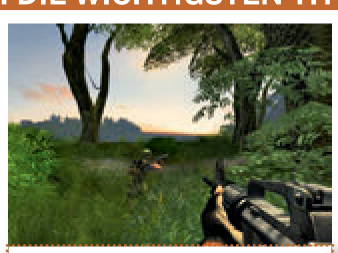
QUINTETT | Die Guillemot-Brüder kurz nach der Ubisoft-Gründung (oben) und in ihrer Kindheit (unten).

BEMERKENSWERTE BURG | Das Schloss im Westen Frankreichs beheimatete 30 Ubisoftler, die dort arbeiteten und wohnten. Das damalige Logo der Firma (links oben) wirkte dagegen noch eher spärlich.

SPIELE-CHRONOLOGIE: DIE WICHTIGSTEN TITEL UND SERIEN



Beyond Good & Evil (2003) Neues vom **Rayman**-Erfinder: Bei der Aufklärung eines Verschwörung steht Jade ein Schwein (!) zur Seite.



Far Cry (2004) Shooter-Güteklasse A, made in Germany: Das erste Crytek-Spiel brilliert mit enormer Weitsicht, Top-Grafik und viel Abwechslung.



Brothers in Arms (2005) Angelehnt an die TV-Serie **Band of Brothers** steuert man ein Fallschirmjägerregiment durch das besetzte Frankreich.



Driver: Parallel Lines (2007) Ubisoft übernimmt das Steuer von Atari – und liefert ein Open-World-Rennspiel ab, das in den 70er-Jahren angesiedelt ist.

INTERVIEW MIT YVES GUILLEMOT

„Der PC hatte schon immer eine Vorreiterrolle“


Yves Guillemot ist Gründer und Inhaber von Ubisoft.

PC Games: Die Games-Branche hat sich in den letzten 25 Jahren ziemlich verändert. Gab es in dieser Zeit Entscheidungen, die sich als unglücklich erwiesen haben, oder hat sich Ubisoft genau nach Ihren Vorstellungen entwickelt?

Guillemot: „Ich bin äußerst zufrieden mit der Unternehmensentwicklung und der heutigen Stellung von Ubisoft. Da bei unseren Produkten Kreativität eine entscheidende Rolle spielt, werden natürlich immer wieder Fehlentscheidungen getroffen. Außerdem führt nicht jede coole Idee automatisch zum Erfolg, doch aus Fehlern wird man klug! In diesem Punkt bin ich besonders stolz auf unsere Entwicklerstudios, die sich stets darum bemühen, aus ihren Erfahrungen zu lernen, um letztendlich bessere Spiele realisieren zu können. Was die verschiedenen Teams im Laufe der Zeit erreicht haben, macht mich sehr glücklich und auch für die Zukunft sehe ich Ubisoft in einer exzellenten Ausgangslage.“

PC Games: Vermissen Sie manchmal die alten Zeiten, als Ubisoft noch in den Kinderschuhen steckten?

Guillemot: „Ubisoft startete ursprünglich als Familienunternehmen und in vielerlei Hinsicht ist es das auch heute noch. Lediglich der Familienumfang ist zwischenzeitlich deutlich angewachsen. Als wir Ubisoft gründeten, wollten wir nichts als Spaß. Bei unseren Produkten und den Leuten, mit denen wir zusammenarbeiteten, ging es primär darum, Spaß zu haben und coole Spiele herzustellen. Die schönen Erinnerungen an die Anfangszeit von Ubisoft möchte ich also keinesfalls missen! Obwohl das Unternehmen heute mehr als 6.500 Mitarbeiter beschäftigt, besteht die Grundstruktur aus kleinen Teams mit vielen Freiheiten, die sich auch an der Umsetzung ungewöhnlicher Spielideen versuchen dürfen.
Nach wie vor begegnen mir bei der täglichen Arbeit unglaublich kreative Köpfe, von denen ich mich gerne inspirieren lasse. Im Prinzip hat sich während der letzten 25 Jahre also nicht viel verändert: Wir machen immer noch coole Spiele und haben einen Riesenspaß dabei!“

PC Games: Das baldige Ende des PCs als Spieleplattform wurde schon unzählige Male prophezeit. Doch Totgesagte leben länger und PCs sind immer noch beliebt! Wie sehen Ihre Zukunftsprognosen für den Markt der PC-Spiele aus?

Guillemot: „PC-Titel haben schon seit jeher den restlichen Spielemarkt beeinflusst und daran hat sich bis heute nichts geändert. Ob Free-to-play-Games, die Implementierung von sogenannten Social Features oder der digitale Vertrieb von Software … immer war der PC in der Vorreiterposition und auch wir überlegen, wohin die nächste Evolutionsstufe auf dem PC-Markt führt. Vermutlich stehen Online-Funktionen zukünftig noch mehr im Fokus der Spieleentwicklung und die Menge internetbasierter Games wie **Die Siedler Online** oder **Ghost Recon** online wird wachsen. Dadurch eröffnen sich neue Möglichkeiten, den Spieler in das Produkt zu integrieren und aktiv am jeweiligen Community-Geschehen teilhaben zu lassen.“

PC Games: Welche Produkte von Ubisoft erfüllen Sie mit besonderem Stolz?

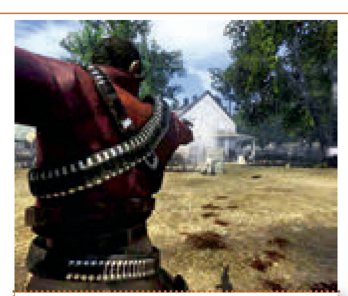
Guillemot: „Ein spezieller Ehrenplatz in meinem Herzen gebührt Rayman, weil er für das Unternehmen zu einer Ikone wurde. Ein sympathischer Charakter mit Wiedererkennungswert, den die Menschen sofort mit Ubisoft verknüpfen. Pünktlich zum Firmenjubiläum kehrt der kleine Held im bald erscheinenden Spiel **Rayman Origins** zu seinen Jump&Run-Wurzeln zurück, was nicht nur die alteingesessenen Fans freuen dürfte. Außerdem wird die **Assassin's Creed**-Reihe offensichtlich von den Spielern geliebt und auf ein entscheidendes Detail bin ich in diesem Zusammenhang besonders stolz: Erst die Zusammenarbeit verschiedener Ubisoft-Studios schaffte die Voraussetzung für den Erfolg der Serie. **Just Dance** hat ebenfalls große Bedeutung für mich, denn das unkomplizierte Game animiert die gesamte Familie sowie den Freundeskreis zum Tanzen und gemeinsamen Spaßhaben! Die **Tom Clancy**-Spiele sind dank gelungener Innovationen im taktischen Teamspiel und in puncto Stealth ebenfalls erwähnenswert.“

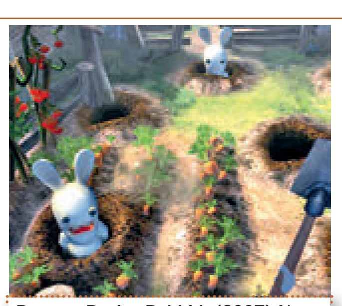
PC Games: Mit **Die Siedler Online** hat Ubisoft erfolgreich im Segment der Browser-Games Fuß gefasst. Gerät der klassische Spielemarkt in Gefahr?

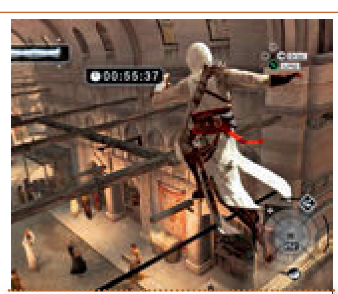
Guillemot: „Von Gefahr kann keine Rede sein, Online-Spiele wie **Die Siedler Online** und handelsübliche Titel wie **Assassin's Creed Revelations** können problemlos nebeneinander existieren. Der Trick ist es, Angleichungen vorzunehmen. Das bedeutet, traditionelle Games müssen mit Online-Features aufgewertet werden, während vielen internetbasierten Spielen eine insgesamt höhere Qualität und eine fesselnde Story gut zu Gesicht stehen würden. Entwickler und Hersteller können den vielfältigen Möglichkeiten nur durch Flexibilität gerecht werden. Die Erwartungen der Spieler steigen kontinuierlich und wir müssen analog dazu unsere Fähigkeiten erweitern, um dem Kundenanspruch nach neuen, unterhaltsamen Spielerfahrungen gerecht zu werden – egal über welche Kanäle der Spieler seine Games kauft oder nutzt.“

PC Games: Spielen Sie selbst eigentlich noch? Falls ja, welches sind Ihre Lieblingsgenres und Ihre Lieblingsspiele?

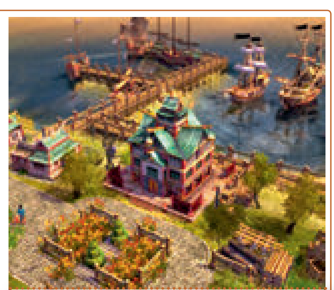
Guillemot: „Ja, ich spiele, aber leider nicht so oft, wie ich gerne möchte. Meine Kinder beschäftigen sich zusammen mit ihren Freunden sehr viel mit Videospielen. Von Ego-Shootern bis zu Social Games auf Facebook wird dabei alles gezockt und immer wenn ich Zeit habe, spiele ich einfach mit. Ich finde es sehr interessant, mir die Eindrücke über die vielen verschiedenen Titel anzuhören. Die Meinung des Spielers ist der Schlüssel, um ein gutes Game zu kreieren. Deshalb werde ich weiterhin die Kommentare meiner Kinder beachten, damit Ubisoft auch in den nächsten 25 Jahren erfolgreich bleibt!“


Call of Juarez (2007) Western von gestern: Im Ego-Shooter von Techland (**Chrome**) steuert man zwei Charaktere auf der Suche nach einem Schatz.


Rayman Raving Rabbids (2007) Abgedrehter Partyspaß mit durchgeknallten Hasen: Der Geschichlichkeits-Mix ist vor allem auf Konsolen erfolgreich.



Assassin's Creed (2008) Die lebendige, glaubwürdige Welt ist ein Highlight des Action-Adventures: Altair kämpft sich durch das historische Jerusalem.


Anno 1404 (2009) Die bislang beste **Anno**-Folge, entwickelt von Related Designs: zugänglich, komplex, motivierend, wunderschön anzuschauen.

INDIZIERT | Das Titelbild von **Doom** ist zwar weltweit bekannt, in deutschen Geschäften tauchte es aber nie auf.

Doom in Deutschland: Eine Wiedergeburt

Von: Robert Horn/Jürgen Krauß

Nach nahezu 20 Jahren Indizierung darf ein Shooter-Meilenstein in Deutschland beworben werden.

Zeitlos ist ein Attribut, das im Zusammenhang mit Klassikern, seien es Filme, Bücher oder Computerspiele, gerne und inflationär benutzt wird. Ein zeitloses Medium altert nicht und versprüht auch nach Jahren noch denselben unwiderstehlichen Charme wie in seinen besten Zeiten. **Star Wars** ist zeitlos. Ein Porsche 356 ist zeitlos. „Highway to Hell" von AC/DC ist zeitlos. **Doom** ist zeitlos, zumindest in den Köpfen einer ganzen Generation, die durch den Shooter des texanischen Entwicklers id software in ihrem Spielverhalten beeinflusst und geprägt wurde. Jüngeren Spielern könnte diese Liebe zu einem uralten Titel ein Rätsel sein. Denn, das ist offensichtlich, **Doom** ist gealtert; nach heutigen Maßstäben wirkt die Grafik lächerlich, das Gameplay stumpf. Wer den Shooter, der 1993 auf den Markt kam, damals spielen wollte, hatte es schwer. Denn **Doom** und sein Nachfolger **Doom 2** standen seit 1994 auf der Liste der jugendgefährdenden Medien der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM). **Doom** durfte weder offen verkauft noch beworben werden. **Doom** existierte offiziell nicht in Deutschland. Zumindest bis vor Kurzem …

WAS GENAU IST PASSIERT?

Im August 2011 strich die BPjM den Ego-Shooter **Doom** von der Liste der jugendgefährdenden Medien. Das hat gleich mehrere Konsequenzen: Zum einen kann der Titel nun offen beworben und verkauft werden, zum anderen war

WISSENSWERTES ÜBER DIE BPJM

Was ist die BPjM überhaupt und was macht sie? Wir klären wichtige Fragen zum Thema Indizierungen und Co.

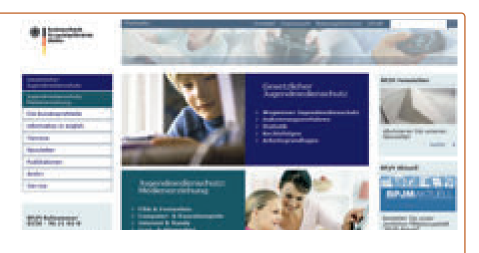
Die Abkürzung BPjM steht für Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien. Die Aufgabe dieser staatlichen Behörde ist das Feststellen und Aufnehmen von jugendgefährdenden Medien in die Liste jugendgefährdender Medien, auch Indizierung genannt.

Der Begriff „jugendgefährdend" ist im § 18 JuSchG definiert: „Träger- und Telemedien, die geeignet sind, die Entwicklung von Kindern oder Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu gefährden".

Die BPjM agiert nur auf Antrag von Jugendministern oder -ämtern, wird somit nicht eigenständig aktiv. Wird von entsprechenden Behörden ein Indizierungsantrag gestellt, hat der betroffene Hersteller Gelegenheit, sich entsprechend zu äußern.

Hat ein Medium bereits eine Alterskennzeichnung der USK oder FSK erhalten, so darf die Bundesprüfstelle keine Indizierung durchführen.

Die Indizierung eines Mediums bedeutet, dass das entsprechende Objekt im Handel nicht öffentlich ausliegen oder beworben werden darf. Kunden ab 18 Jahren können die Medien in der Theorie aber legal „unter der Ladentheke" erwerben. In der Praxis ist das aber kaum möglich, da Hersteller ihre indizierten Produkte meist aus dem Handel nehmen. In schweren Fällen können Medien gänzlich beschlagnahmt werden.



Kürzungen und Schnitte können einer Indizierung entgegenwirken. So werden häufig internationale Versionen von Spielen indiziert, während für den deutschen Markt eine spezielle, geschnittene Version in den Handel kommt.

Zehn Jahre nach der Indizierung können Rechteinhaber den Antrag stellen, ihr betroffenes Medium von der Liste streichen zu lassen. Genau das tat nun Mutterfirma Zenimax mit **Doom**.

GROSSE NAMEN AUS TEXAS

Die Entwickler von Doom sind heute Legenden der Spieleindustrie. Ihre Namen: John Carmack, John Romero und Tom Hall. Ein kleiner Exkurs über die Gründer von id software.

Als die Erfinder des Ego-Shooters, so werden die Entwickler von id software gerne bezeichnet. Das stimmt nicht ganz, denn auch schon vorher gab es Titel, die das grundlegende Spielprinzip nutzten. **Doom** verhalf dem Genre jedoch zum Durchbruch und machte die Gründer von id software zu reichen Männern. Die eigentliche Revolution gelang John Carmack und Co. aber schon vor **Doom**. Denn Carmack gelang es Ende 1990, eine weich scrollende Jump&Run-Engine zu programmieren – eine Senstation auf dem PC. Carmack bot damals Nintendo eine Umsetzung von **Super Mario Bros 3** für den PC an, doch Nintendo lehnte ab. So entwickelte das Team in seiner Freizeit das legendäre Hüpfspiel **Commander Keen** und gründete 1991 schließlich id software, nachdem es seinen Arbeitgeber Apogee verlassen hatte. Am 10. Dezember 1993 schließlich erschien **Doom** als Shareware-Version und löste einen wahren Ego-Shooter-Rausch aus. Firmen-Mitgründer Hall verließ noch während der Produktion von **Doom** die Firma, John Romero nach Meinungsverschiedenheiten (Carmack warf ihm unter anderem vor, zu viel Deathmatch zu spielen) 1996. Neben einigen bahnbrechenden Ego-Shootern ist die Firma vor allem für die Lizenzierung seiner id-tech-Spiele-Engine bekannt. Carmack, letztes verbleibendes Gründungsmitglied von id software, arbeitet zurzeit an **Rage** und **Doom 4**.



LEGENDEN | Links: Programmiergenie John Carmack. Rechts: Tom Hall und John Romero.

EINE KLEINE BUCHEMPFEHLUNG

Bereits 2003 erschien das kleine Meisterwerk „Masters of Doom" von David Kushner, das sich kein Spieler entgehen lassen sollte, der sich für skurrile und spannende Details aus der Produktionszeit des berühmtesten Ego-Shooters aller Zeiten interessiert. Der Autor beleuchtet in seinem nur auf Englisch erschienenen Buch den Werdegang von „den beiden Johns", nämlich John Carmack und John Romero von bettelarmen Garagenprogrammierern zu den einflussreichsten Männern der Spieleindustrie. Kompakte, leichtgängige und spannende Spielehistorie!

es nun der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) möglich, dem Shooter eine Alterskennzeichnung zu verpassen. Mit dem Siegel „Ab 16 Jahren" steht einem regulären Verkauf im Laden nichts mehr im Wege.

WARUM GERADE JETZT?

Die genauen Umstände dazu sind nicht klar. Allerdings ist es dem Rechteinhaber erlaubt, nach zehn Jahren einen Antrag auf erneute Prüfung zu stellen – und genau das hat id softwares Mutterkonzern Zenimax getan, mit dem Argument, dass die „darin enthaltenen Gewaltdarstellungen, die zur Indizierung geführt hatten, aufgrund der seither erfolgten Weiterentwicklung von Computerspielen aus heutiger Sicht nicht mehr als jugendgefährdend einzustufen seien." Diesem Antrag gab die BPjM nach, wies jedoch darauf hin, dass die technische Weiterentwicklung durchaus Relevanz bei der Bewertung habe, die Visualisierung aber nicht ausschlaggebend sei. Allein die veraltete Grafik hat **Doom** also nicht gerettet. Eine Listenstreichung von indizierten Computerspielen ist im Allgemeinen übrigens unüblicher als beispielsweise bei Filmen. Das liegt aber allein daran, dass in diesem Bereich viel weniger Anträge gestellt werden.

DIE INDIZIERUNG 1994

Der Begründungstext der BPjM vom 25. Mai 1994 ist aus heutiger Sicht höchst interessant (und ein wenig unfreiwillig komisch): So war man der Auffassung, wesentlicher Inhalt des Spiels sei die „bedenkenlose, realistisch inszenierte Tötung der Gegner" und die Tötungshandlungen würden „mit blutig zerfetzten gegnerischen Körpern aufwendig dargestellt und akustisch untermalt". Das Spiel setze außerdem „mit seiner spektakulären, effektheischenden Aufbereitung blutiger Metzelszenen auf ein beim potenziellen Nutzer vermutetes voyeuristisches bzw. sadistisches Interesse". Das klingt nach einem wahrhaft monströsen, blutrünstigen Spiel, das am besten direkt verboten gehört. 1994 waren die Behörden also vom negativen Einfluss des Spiels auf die Gemüter der Jugend überzeugt und verbannten **Doom** unter die Ladentheke. Und doch kann es nun, 17 Jahre später, jeder 16-Jährige spielen. Woher kommt also dieses Umdenken?

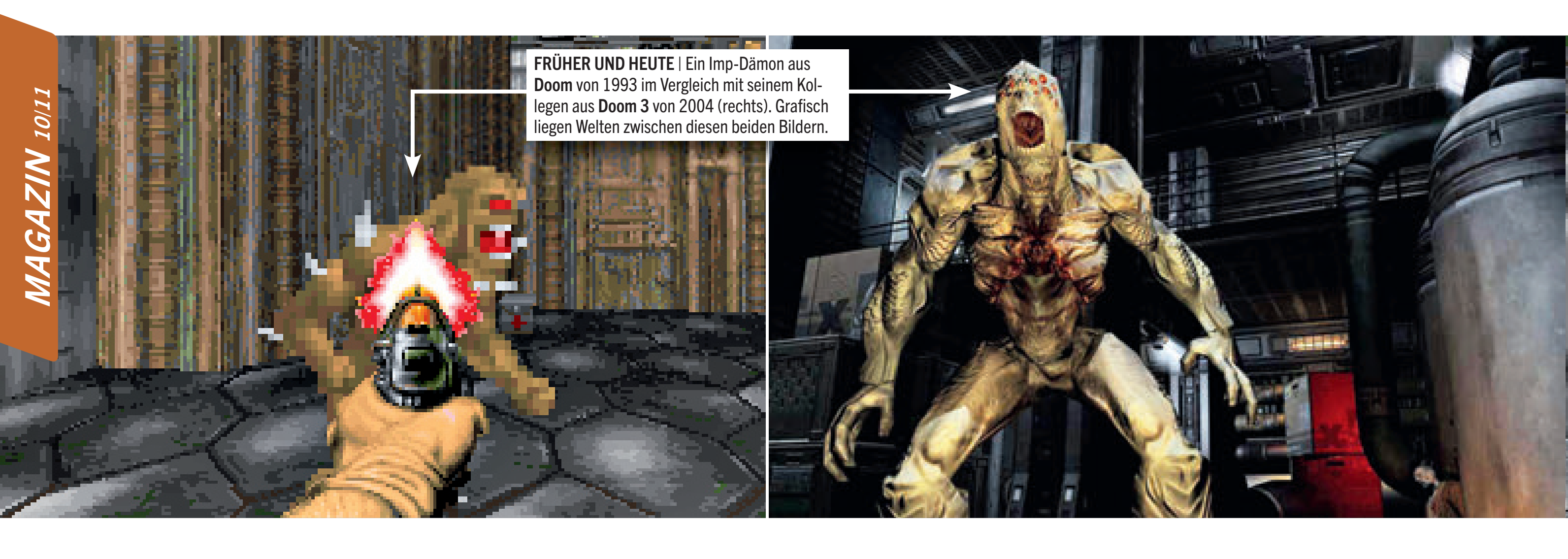
DIE BEGRÜNDUNG DER BPJM

Ein wichtiges Argument ist natürlich, dass **Doom** mittlerweile einige Jahre auf dem Buckel hat und grafisch veraltet ist. Im Vergleich zu aktuellen Shootern, die mit Bombastgrafik und realitätsnahen Animationen aufwarten, zeigt **Doom** verpixelte, grobschlächtige Gegner, deren Bewegungen an Playmobil-Figuren erinnern. Der Begriff „realistisch" hat sich in nahezu 20 Jahren Spieleentwicklung dramatisch verändert. Dennoch ist





DAMALS | Diesen Pixelbrei empfand die Bundesprüfstelle als jugendgefährdend.



FRÜHER UND HEUTE | Ein Imp-Dämon aus **Doom** von 1993 im Vergleich mit seinem Kollegen aus **Doom 3** von 2004 (rechts). Grafisch liegen Welten zwischen diesen beiden Bildern.

dies nicht der ausschlaggebende Punkt für die Entscheidung der Bundesprüfstelle.

Denn das Gremium stellte trotzdem fest, dass **Doom** „nach wie vor unzweifelhaft von den zahllosen Kämpfen und damit von Gewalt geprägt ist“. Es sei der Umstand, dass „eine nicht unerhebliche Zahl der Gegner aus (mutierten) Menschen besteht und der Spieler diese zu töten hat, auch aus jetziger Sicht weiterhin als bedenklich anzusehen“. Gerade das unreflektierte, gnadenlose Töten menschlicher Gegner stellt für die Prüfstelle also nach wie vor ein großes Problem dar.

Die BPjM kam im Verlauf ihrer Prüfung jedoch zu der Erkenntnis, das diese Gewalttaten aus heutiger Sicht weder detailliert noch realistisch oder realitätsnah sind. Rundheraus gesagt bedeutet der Satz „Es fehlt den Darstellungen die Eignung, die Empathiefähigkeit heutiger Minderjähriger gegenüber Opfern von Gewalttaten in sozialethisch-desorientierender Weise zu vermindern oder zu beseitigen“, dass die Darstellungen der Gewalt in **Doom** heutzutage jeden Spieler kaltlassen. Ein Aufreger wie vor 18 Jahren ist das schon lange nicht mehr. Spiele haben sich in vielen Bereichen stark weiterentwickelt und damit auch die Darstellung expliziter Gewalt. Was die Prüfer anno 1993 wohl zu einem **Dead Space** oder **Kane & Lynch** gesagt hätten? Beide genannten Beispiele wurden übrigens deshalb von einer Prüfung durch die BPjM verschont, weil die USK den beiden bereits eine Alterskennzeichnung verliehen hatte. Die ist nämlich rechtlich bindend und verhindert das Eingreifen der Bundesprüfstelle.

Den Adelstitel verlieh die BPjM **Doom** in ihrer Erklärung mit einem kleinen, aber entscheidenden Satz: Aufgrund der veralteten Darstellung habe das Spiel vor allem „eine historisch-dokumentarische Bedeutung“. Damit erkennt die Prüfbehörde dem Titel seine Bedeutung als wegweisender und generationsprägender Ego-Shooter an.

DIE BEDEUTUNG VON DOOM

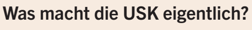
Der Einfluss von **Doom** auf die heutige Spielelandschaft, gerade bei Actionspielen, ist noch immer gewaltig. Zum einen hat das Spiel das Genre der Ego-Shooter zwar nicht – wie vielfach behauptet – erfunden, doch maßgeblich geprägt. Gesteuert wurde damals noch mit Pfeiltasten, eine Maussicht gab es nicht. Prägend waren jedoch Elemente wie die Waffenauswahl auf den Zifferntasten und die Standardauswahl an Kampfwerkzeugen, die sich so heutzutage in nahezu jedem Shooter finden: Fäuste/Messer, Pistole, Schrotflinte. Aus technischer Sicht war **Doom** sowieso ein Meilenstein: Carmacks Arbeit an der id-tech-1-Engine brachte mit Höhenunterschieden im Spiel, Texture Mapping auf allen Oberflächen und unterschiedlichen Lichtverhältnissen die Welt zum Staunen. Spieler durch das geschickte Platzieren von Licht und Dunkel zu ängstigen, war vor **Doom** und den technischen Möglichkeiten der **Doom**-Engine praktisch nicht möglich.

Die vielfach angesprochene Gewaltdarstellung und der Gebrauch satanistischer Symbole war anno 1993 ebenfalls neu für die Spielewelt und Anlass für unzählige Medien, das Spiel zu verteufeln. Dennoch schlug **Doom** ein wie eine Bombe. Etwa 10 Millionen Menschen spielten **Doom** laut Wikipedia in den ersten beiden Jahren nach der Veröffentlichung. id software erlebte einen wahren Geldsegen und einen Aufschwung, der die Gründer zu reichen Männern mit Popstar-Status machte. Man sprach damals nicht von Ego-Shootern, sondern schlicht von **Doom**-Klonen; das Spiel war das Maß aller Dinge. Der Mehrspielermodus brachte damals ganze Firmennetzwerke zum Erliegen, das Wort „Deathmatch“, erfunden von id-Mitbegründer John Romero, machte die Runde.

FRAGEN UND ANTWORTEN ZUR USK

Die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle bestimmt, ab welchem Alter Spiele in Deutschland freigegeben sind. Aber wie funktioniert das genau?





Was macht die USK eigentlich?
Die USK ist eine Einrichtung zur Alterseinstufung von Video- und Computerspielen. Sie richtet sich strikt nach dem Jugendschutzgesetz und untersteht indirekt den Jugendministerien der Länder. Finanziert wird die USK aber nicht von Bund und Ländern, sondern von den Industrieverbänden der Spiele entwickelnden, produzierenden und in Deutschland vertreibenden Industrie BIU und G.A.M.E. (Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e.V. und Bundesverband der Entwickler von Computerspielen e.V.). Dieses Arrangement lässt Raum für Kritik, nicht selten hört man Vorwürfe, die Sätze wie „Man beißt ja auch nicht in die Hand, die einen füttert“ beinhalten. Nicht nur deshalb hat sich die USK kürzlich entschieden, ihre Prüfkriterien zu veröffentlichen, um so für mehr Transparenz und Verständnis beim heiklen Thema Alterskennzeichnung zu sorgen.

Für wen machen die das?
Für die USK stehen Kinder, Jugendliche und Heranwachsende im Mittelpunkt. Interessant ist dabei die grundsätzliche Annahme, dass Spieler ab dem zwölften Lebensjahr geistig dazu in der Lage sind, spieltechnisch alle Genres zu beherrschen. Das macht das Recht der Kinder, vor eventuell beeinträchtigenden medialen Inhalten geschützt zu werden, besonders wichtig. Die Ausrede „Er oder sie versteht ja ohnehin nicht, was da passiert“ gilt also nicht. Die jeweilige Entscheidung über eine Kennzeichnung muss dabei für alle Kinder einer Altersgruppe gelten, also auch für jene, die durch familiäre oder soziale Umstände bedingte Risikofaktoren aufweisen und deshalb vielleicht besonders anfällig für Beeinträchtigungen sind; einzig Extremfälle schließt die USK explizit bei ihren Betrachtungen aus.

Worauf basiert das Konzept USK?
Die USK beruft sich bei vielen ihrer Grundsätze auf einschlägige Fachliteratur. Aus C. Klimmts „Computerspielen als Handlung“ stammt beispielsweise die Festlegung, dass sich das Medium Computerspiel von anderen Medien vor allem durch Interaktivität und Selbstwirksamkeit unterscheidet. Auch spielen in der jeweiligen



UNBEDENKLICH | Neben Menschen schoss man auch auf Dämonen. Kein Problem für die BPjM.

DOOM HEUTE

Doom darf nun öffentlich beworben und verkauft werden. Doch wo bekommt man das Spiel eigentlich her?

Außerhalb Deutschlands können Spieler **Doom**-Titel schon lange über Plattformen wie Steam oder Xbox Live erwerben. Bei uns geht das bisher nur mit dem nicht indizierten **Doom 3** sowie einigen Ablegern für Smartphones, etwa **Doom 2 RPG**. Wer die Klassiker auf dem PC spielen möchte, muss noch warten. Publisher Bethesda hält sich bedeckt, wann und in welcher Form die Titel in den Handel kommen sollen. Denkbar wäre allerdings eine Verknüpfung mit **Doom 4**, an dem id software derzeit arbeitet. Außerdem feiert das Spiel 2013 einen runden Geburtstag. Wer nicht so lange warten möchte, findet Flash-Versionen des Spiels auf verchiedenen Internetseiten.



Trotz vieler kontroverser Diskussionen, auch im Zusammenhang mit Amokläufen (etwa an der Columbine-Highschool 1999), wurde **Doom** unter anderem auf der Spieleseite Gamespy von Journalisten und Entwicklern zum besten Spiel aller Zeiten gewählt und im Laufe seiner Geschichte mit verschiedenen Preisen ausgezeichnet. John Carmack selbst bekam für sein Lebenswerk einen Stern auf dem Walk of Game (dem Videospiel-Pendant zum Walk of Fame) und sogar einen Emmy für seine technologischen Errungenschaften. Noch heute finden sich Server, auf denen fleißig **Doom**-Mehrspielergefechte ausgetragen werden. Außerdem hat sich eine lebhafte Community um sogenannte Speedruns gebildet, bei denen Spieler versuchen, den Shooter schnellstmöglich zu beenden. Dieser Fakt wurde sogar in der De-Indizierungserklärung der BPjM als mildernder Umstand erwähnt.

Der Name des Spiels stammt übrigens aus dem Film **Die Farbe des Geldes** von Martin Scorsese. Dort erscheint Tom Cruise an einem Pool-Tisch mit einem eigenen Queue-Koffer. Auf die Frage, was in dem Koffer sei, antwortet er lächelnd „Doom".

WEGWEISER FÜR ANDERE?

Mit **Doom 1** und **2** sind gerade mal zwei Spiele einer ganzen Ära von der Liste der BPjM gestrichen worden. Gerade in den jungen Jahren der Spieleindustrie, in der Computerspiele als neues, fremdes und bedrohliches Medium wahrgenommen wurden, landeten viele Titel auf dem Index, die heute aufgrund ihrer Darstellung nur noch belächelt werden würden. Vielleicht vermag der erfolgreiche Antrag von Zenimax weitere Unternehmen darin zu bestärken, ihre alten Titel vom Index zu bekommen und neu aufzulegen. Was genau Rechteinhaber Zenimax nun mit der **Doom**-Serie vorhat, bleibt abzuwarten (siehe Kasten oben rechts), aber sollte sich daraus ein wirtschaftlicher Erfolg ergeben, sind Nachahmungstäter nicht ausgeschlossen. Vielen Klassikern wäre zu wünschen, einmal auf die Rechner von deutschen Spielern zu gelangen.

Die Bedeutung für die Industrie hält sich indes in Grenzen. Nur wenige Spielehersteller beantragen überhaupt eine Streichung ihrer Titel aus der Liste für jugendgefährdende Medien. Denn wer kauft heutzutage noch ein über zehn Jahre altes Spiel, außer es handelt sich (wie im Fall von **Doom**) um einen zeitlosen Klassiker? Die breite Masse der Spieler interessiert sich eben eher für **Battlefield 3** als für seinen Großvater **Battlefield 1942**. Und auch ein **Doom 4** wird sich sicherlich besser verkaufen als der wiedererweckte erste Teil von **Doom**. Hersteller werden mit alten Titeln allenfalls Minderheiten bedienen können.

WANDEL DER ZEIT

Den Weg zurück in deutsche Geschäfte hat der altehrwürdige Shooter also geschafft. Was alle Welt schon seit Jahrzehnten spielt, kommt nun auch zu uns in den Handel. Ganz offen, ganz legal, ohne dass Jugendliche durch satanische Botschaften oder übertriebene Gewaltdarstellung in ihrer Entwicklung gestört werden.

Das Urteil der Bundesprüfstelle und die Alterskennzeichnung der USK zeigen vor allem, wie schnell sich das Rad der Zeit bei Computerspielen dreht, wie weit wir in 20 Jahren Entwicklung gekommen sind und wie sich das Empfinden von gesellschaftlichen Werten und Normen geändert hat. Aus dem einstmals furchteinflößendsten Shooter der Welt ist eine spielehistorische Randnotiz geworden. So haben unsere tapferen deutschen Behörden zumindest erreicht, eines der einflussreichsten Computerspiele der Geschichte so lange von uns fernzuhalten, bis aus unserem sadistischen Interesse an blutigen Metzelszenen nur noch ein müdes Lächeln geworden ist. ❑

Prüfzeit geltende gesellschaftliche Anschauungen und moralische Grenzen eine ebenso große Rolle wie die große Erfahrung, die die USK mit über 30.000 Prüfungen seit 1994 gesammelt hat. Eine zentrale Annahme lautet dabei, gerade in immer wieder auflebenden Killerspiel-Diskussionen: „Von monokausalen oder unmittelbaren Zusammenhängen zwischen Mediennutzung und Wirkung auf kindliche und jugendliche Persönlichkeiten wird allerdings in der heutigen Medienforschung nicht mehr ausgegangen." Heißt: Die USK sieht keinen direkten Zusammenhang zwischen Computerspielen und Gewaltbereitschaft, Amokläufen oder soziopathischen Verhaltensmustern.

Wie kommt die USK auf die Alterskennzeichnungen?



Bei „Ab 0 Jahren" ist nicht relevant, ob ein Spiel pädagogisch wertvoll ist, ob Spieler das Spiel technisch oder inhaltlich beherrschen, ob Inhalte kindgerecht umgesetzt wurden oder ob Texte und Sprache verstanden werden. Es geht lediglich darum, ob die Inhalte gemäß dem Jugendschutzgesetz unkritisch sind.



Bei „Ab 6 Jahren" wird davon ausgegangen, dass Spieler dosierte Spannungsmomente verkraften können und langsam lernen, zwischen Spielwelt und Wirklichkeit zu unterscheiden. Den Spielern muss genügend Raum für Distanzierung bleiben.



Bei „Ab 12 Jahren" wird eine gewisse mediale Erfahrung vorausgesetzt und angenommen, dass Spieler schon sehr gut zwischen Fiktion und Realität differenzieren können. Solange ausreichend distanzierende und die Wirkungsmächtigkeit mindernde Elemente vorhanden sind, kommen die Spieler auch mit glaubwürdigen Spielszenarien gut zurecht.



„Ab 16 Jahren" setzt eine in allen Belangen gefestigtere Medienkompetenz voraus, jedoch können besonders dramatische und aufregende Inszenierungen die Altersgruppe durchaus noch beeinträchtigen.



Bei „Ab 18 Jahren" wird davon ausgegangen, dass selbst 16- oder 17-jährigen Spielern eine Distanzierung zum Erleben aufgrund hoher atmosphärischer Dichte und Glaubwürdigkeit schwerfällt. Spiele mit einer solchen Kennzeichnung fordern soziale Reife, von der nur bei Erwachsenen ausgegangen werden kann.

Die letzte Option, eine Verweigerung der Alterskennzeichnung, erklärt die USK so: „Spiele, bei denen die Prüfgremien der USK vermuten, dass Indizierungskriterien der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien erfüllt sein könnten, erhalten kein Alterskennzeichen."



SCHATZSUCHER | Auch Jack Sparrow weiß: Nicht in jeder verheißungsvollen Kiste verbergen sich wertvolle Schätze.

Des Wahnsinns fette Beute

Von: Petra Fröhlich

Making-of-DVDs? Hat jeder! Um treue Fans mit teuren Collector's Editions zu verführen, fahren die Hersteller inzwischen ganz andere Kaliber auf.

Die erste Quest von **Assassin's Creed: Brotherhood** beginnt bereits lange vor dem Einlegen der Spiel-DVD: Welche Version darf's denn sein? Da hätten wir einmal die „Auditore Edition" (nur echt mit 3D-thermogeformtem Portrait von Ezio Auditore) für 80 Euro, die „Limited Codex Edition" mit einer antik anmutenden Schatulle und Rom-Stadtplan für 190 Euro, die „D1-Edition" mit metallic schimmernder Verpackung und die herkömmliche „Standard-Edition" für 30 Euro. Die PlayStation-3-Version gibt's zusätzlich als „Da Vinci Edition" mit Download-Code für weitere Karten und Missionen. Wer soll da noch durchblicken? Bei **Assassin's Creed: Revelations** beginnt das Verwirrspiel übrigens wieder von vorne – die sogenannte Animus-Edition für 80 Euro steckt in einer aufwendigen Packung und enthält neben den üblichen Zutaten zusätzliche Missionen. Zu bekommen ist sie übrigens ausschließlich in den Gamestop-Filialen – nicht die einzige Collector's Edition, die exklusiv über Amazon, Saturn & Co. vertrieben wird. Durch solche Deals gibt es gleich mehrere Gewinner: Der Händler lockt die Fans in die Läden und auf die Website, der Hersteller freut sich über die zusätzliche Promotion und kann mindestens eine zusätzliche Pressemitteilung abfeuern.

Das Interesse der Spielekäufer an Collector's Editions ist mittlerweile riesengroß – da reicht zuweilen schon ein unkommentiertes Foto der **Skyrim Collector's Edition**, um die Fans in Verzückung zu versetzen. Egal ob **Starcraft 2**, **Deus Ex: Human Revolution** oder **Anno 2070**: Es gibt kaum noch Spieleneuheiten ohne zusätzliche Collector's Edition oder Limited Edition, natürlich mit saftigem Aufpreis gegenüber der Standardware. Um sich von den Konkurrenten abzuheben, ist ein absurd anmutender Höher-schneller-weiter-Wettlauf zwischen den Publishern um die ausgefallensten Verpackungen entbrannt. Der Ego-Shooter **Armed Assault** (**ARMA**) wurde in einer (angeblich) echten NATO-Munitionskiste ausgeliefert, **Anno 1404** kommt in einem Metallbeschlagenen Holzköfferchen daher, **Operation Flashpoint: Dragon Rising** liefert einen gebrauchten Armeehelm mit und wer sich die **Crysis 2 „**Nano Edition" gönnt, dem überreicht der Postbote einen Karton, der allein einen halben Meter in der Höhe misst. Auf die Spitze getrieben hat es Anfang 2010 der Hamburger Publisher dtp mit der „Personal Edition" des Rollenspiels **Drakensang: Am Fluss der Zeit**. Vorbesteller durften einen beliebigen Namen angeben, der auf der Packung, auf dem Echtheitszertifikat, auf einem Kartendeck und sogar im Spiel selbst in Form eines Ingame-Gegenstands auftauchte. Persönlicher geht's fast nicht; dafür kostete diese Version mit 90 Euro gleich doppelt so viel wie das Spiel selbst.

Natürlich entstehen Special Editions wie diese nicht aus reiner Nächstenliebe, in erster Linie sind sie für die Publisher ein einträgliches Geschäft. Doch die Bandbreite ist riesengroß: Sie reicht vom schlichten Soundtrack auf CD bis hin zum ferngesteuerten Überwachungsfahrzeug, das den Käufern der **Call of Duty: Black Ops** „Prestige Edition" gestochen scharfe Videos bis zu einer Entfernung von 60 Meter lieferte.

Die Idee, den Fans eine Special Edition zu dezent höheren Tarifen zu verkaufen, ist nicht fürchterlich neu: Schon 1994, also vor fast 20 Jahren, konnte man für 170 DM (fast 90 Euro) eine Special Edition von Origins Weltraum-Ballerei **Wing**

DIE SCHÖNSTEN COLLECTOR'S EDITIONS 2010-2012

Es scheint so, als wollten sich die Spielehersteller wechselseitig überbieten – und zwar nicht nur, was die Inhalte anbelangt. Mit The Elder Scrolls: Skyrim und Star Wars: The Old Republic testen gleich zwei Publisher die Akzeptanz von Preisen um die 150 Euro. Aber es geht deutlich günstiger: PC Games stellt die schönsten Kollektionen vor.



Crysis 2 (24. März 2011)
Die Limited Edition (mit zusätzlichen Multiplayer-Features) und die Standardausgabe sind mit rund 35 Euro preislich fast identisch. Die Nano-Edition kostet derzeit um die 200 Euro und enthält eine aufwändig geprägte Steelbox, eine detailreiche Figur des Hauptdarstellers und ein Artbook mit 150 Seiten. Der Clou: ein hochwertig verarbeiteter, gepolsterter Rucksack im Nanosuit-Design. Verpackt ist die CE in einem riesigen Pappkarton (39 x 37 x 50 cm).








Anno 2070 (17. November 2011)
Aufpreis gegenüber der Standardversion: rund 15 Euro. Dafür gibt's u. a. ein Artbook, zwei Soundtrack-CDs und einen thematisch passenden Solar-Bausatz.



Deus Ex: Human Revolution (26. August 2011)
Ursprünglich wurde das prall gefüllte Paket für 90 Euro verkauft: Wer die Adam-Jensen-Action-Figur heute haben will, muss um die 165 Euro auf den Tisch legen.



Star Wars: The Old Republic (vrs. 1. Quartal 2012)
Mit den Star-Wars-Fans kann man's ja machen: 150 Euro verlangen EA, LucasArts und Bioware für das riesige Sammlerpaket inklusive Darth-Malgus-Statue.



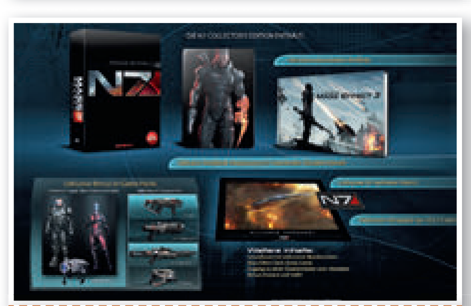
The Witcher 2: Assassins of Kings (17. Mai 2011)
CD Projekt hat sich so richtig ausgetobt: In der prallgefüllten Box steckt u. a. eine Geralt-Büste. Originalverpackt ist das Paket nicht unter 200 Euro zu bekommen.



The Elder Scrolls: Skyrim (11. November 2011)
Mit 150 Euro werden neue Preisschmerzgrenzen getestet: Dafür gibt's eine 30 cm hohe Alduin-Drachenfigur und einen 200 Seiten starken DIN-A4-Bildband.



Duke Nukem Forever (10. Juni 2011)
Die mit 60 Euro angemessen bepreiste „Balls of Steel Edition" umfasst eine Duke-Nukem-Büste, Würfel, Poker-Chips, Postkarten und vieles mehr.



Mass Effect 3 (8. März 2012)
25 Euro beträgt der Unterschied zwischen blankem Spiel und der Collector's Edition, die für 75 Euro vorbestellt werden kann. Mit dabei: Aufnäher und Lithographie.



Two Worlds 2 (9. November 2010)
Topware gibt sich große Mühe mit Sonder-Editionen. Die Kilo-schwere Royal Edition enthält eine handbemalte, 30 cm hohe Statue der Drachenkönigin Cassara.



Starcraft 2 (27. Juli 2010)
100 Euro kostet das Premium-Paket – zum Release war es für 80 Euro zu haben. Auf dem USB-Stick im Stil einer Erkennungsmarke befindet sich **Starcraft 1**.

Commander 3 erwerben. Als Behälter diente eine Metalldose in Form einer Filmrolle, in der sich unter anderem das Making Of auf VHS-Kassette und ein T-Shirt fanden. In jenen wilden 90ern war die Welt noch halbwegs in Ordnung: Bis zur Jahrtausendwende regierte in den Regalen der Spielehändler nämlich die sogenannte Eurobox, die viel Platz bot für dicke Handbücher und charmante Kleinigkeiten. Im Oktober 2000 einigten sich Spieleindustrie und Handel auf das sogenannte „Amaray“-Format – jene dünnen Kunststoffboxen, wie sie sich bei Film-DVDs bewährt hatten. Nachteil: Beim Öffnen der Packung gähnt dem Käufer die DVD und häufig nur ein schwarz-weiß gedrucktes Booklet entgegen, wenn überhaupt. Dass es seit zwei, drei Jahren eine regelrechte Renaissance der Collector's Editions mit immer aufwändigerer Ausstattung gibt, hat ausgerechnet mit dem boomenden Online-Absatz zu tun: Filme, Musik und natürlich Spiele werden immer häufiger per Download verkauft. Die aufwändigen Special Editions bilden den Gegenentwurf zum schnörkellosen Herunterladen via Steam – mit einer Collector's Edition fängt der Spaß schon vor dem Installieren an: Man kann sie anfassen, man kann sie von allen Seiten begutachten und man kann sie in den Schrank stellen. Kein Wunder, dass sich sogenannte Unboxing-Videos („Auspack-Videos“) zu einem regelrechten Internet-Volkssport entwickelt haben: Das feierliche Öffnen des Kartons, das behutsame Herausnehmen und sorgfältige Analysieren der Box-Inhalte werden minutenlang zelebriert und mit einer gehörigen Portion Besitzerstolz kommentiert („Aaaaaah, da ist sie, die Statue“) – und natürlich lässt man andere Fans gerne daran teilhaben.

Der Trend zum Spielekauf per Download hat übrigens ganz nebenbei auch dazu geführt, dass sich die Publisher selbst bei den gewöhnlichen Standardausgaben wieder erheblich mehr Mühe geben, um einen „Mehrwert“ (wie es im Marketing-Deutsch so schön heißt) gegenüber Steam & Co. zu bieten. Wer seinen Blick aufmerksam durch das Spieleregal beim Händler schweifen lässt, stellt tatsächlich fest: Aufwändige Prägungen, metallisch schimmernde Logos, Poster, Handbücher und aufklappbare Boxen gehören deutlich häufiger zur Serienausstattung als noch vor einigen Jahren. Beispiel: Die günstigste Basisvariante von **The Witcher 2** heißt zwar großspurig „Premium Edition“, der Gegenwert ist aber nicht von schlechten Eltern: Making-of-DVD, Soundtrack zum Spiel, Weltkarte, Lösungsbuch, Brief und – Trommelwirbel – eine verfluchte Münze. Ein erstklassiges Rollenspiel aus dem Jahre 2011 mit üppiger Ausstattung für derzeit unter 35 Euro – da kann man nicht meckern.

> „Ein Assassin's-Creed-Jojo passt einfach nicht.“
>
> Benedikt Schüler, Marketingleiter Ubisoft

Stellt sich die Frage: Wer lässt sich eigentlich all die vielen Kleinigkeiten in den Collector's Edition einfallen? Gibt es bei den Publishern einen „Mister Collector's Edition“? Nein, sagt zum Beispiel Marketing-Chef Benedikt Schüler von Ubisoft: „Inhaltlich stammen viele Ideen aus dem europäischen Produktmarketing-Team. Vorschläge für Inhalte kommen aber von sämtlichen Mitarbeitern bei Ubisoft, die nicht selten Fans des jeweiligen Spiels sind.“ Viele Entwickler fragen auch einfach ihre Kunden, was sie denn gerne hätten – Gearbox etwa nutzt zu diesem Zweck das offizielle **Borderlands 2**-Forum. Unverzichtbar ist die Einbeziehung der jeweiligen Produktionsabteilung, da viele Inhalte einen extrem langen Vorlauf hätten, so Schüler. Während sich DVDs oder Poster vergleichsweise schnell selbst in großen Auflagen produzieren lassen, sieht es bei aufwändigen Figürchen schon ganz anders aus. Diese werden nicht selten in Handarbeit in Asien produziert und haben nach Produktion einen mehrwöchigen Seeweg vor sich. Dass sämtliche Zutaten dann passgenau zur Auslieferung des Spiels zusammenkommen, ist jedes Mal eine kleine logistische Meisterleistung.

Grundvoraussetzung für jede Collector's Edition: Fans. Besser: Viele Fans. Und die haben normalerweise nur die richtig großen Spieleserien. Das ist auch einer der Gründe, warum es zu komplett neuen Marken wie etwa id Softwares **Rage** keine Collector's Edition gibt – es existiert schlicht noch keine „eingebaute Zielgruppe“. Denn die Produktion einer Sammlerausgabe stellt durchaus ein Risiko dar: Floppt das Spiel, stapeln sich in den Märkten die ach so exklusiven Sammlerboxen auf den Paletten. Und das hat Folgen: Mitten in unsere Recherchen platzte die Nachricht von der Pleite von Port Plexus; die niedersächsische Firma hatte sich auf Special Editions spezialisiert. Die aufwendige **Crysis-2**-Sonderausgabe samt Nanosuit-2-Rucksack stammt zum Beispiel von Port Plexus.

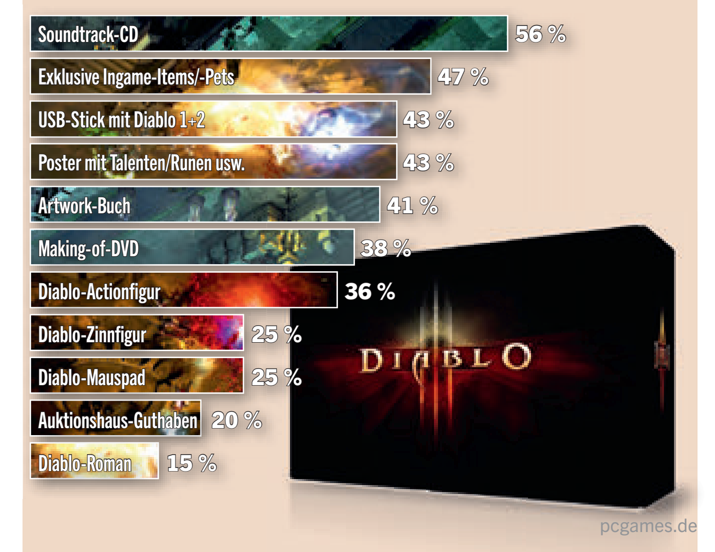
In Foren und Kommentaren ist häufig zu lesen, wie sehr sich PC-Spieler ärgern, wenn Sonderausgaben ausschließlich den Besitzern einer PlayStation 3 oder Xbox 360 zugute kommen. Prominentes Beispiel ist die üppig ausgestattete Prestige Edition von **Call of Duty: Modern Warfare 2**, die mit einem funktionstüchtigen Nachtsichtgerät (Reichweite: 50 Meter) daher kommt. Oder ganz aktuell das Warner-Spiel **Batman: Arkham City**: Hier müssen PC-Spieler auf die extrem detaillierte Batman-Figur verzichten. Auch die „Hardened Edition“ von **Modern Warfare 3** ist nicht für den PC vorgesehen. Dies hat damit zu tun, dass Special Editions normalerweise für einen weltweiten Vertrieb ausgelegt sind – und gerade in den USA und in Großbritannien spielt der PC im Vergleich zu den Konsolenversionen eine untergeordnete Rolle. Gelegentlich gibt es zudem Exklusiv-Vereinbarungen zwischen dem Konsolenhersteller und dem Publisher.

Zuweilen haftet den Collector's Editions der Verdacht der Abzocke an – und in einigen Fällen ist der Vorwurf nicht von der Hand zu weisen, denn so manche Premium-Ausgabe ist schlichtweg lieblos und erkennbar last-minute zusammengestellt. Es ist mehr als zweifelhaft, ob ein Poster oder eine Handvoll zusätzlicher Items tatsächlich einen massiven Aufpreis rechtferti-

DIE DIABLO 3 COLLECTOR'S EDITION

Was gehört in eine Diablo 3 Collector's Edition? Wir haben die Fans befragt.

Fast schon Tradition hat die Ausgabe von Collector's Editions bei Blizzard: Bereits seit Ende der 90er Jahre – also die Ära von **Diablo** und **Starcraft** – produziert Blizzard üppig ausgestattete Sonderausgaben, die allein aufgrund ihrer Größe und ihres Gewichts einiges hermachen. Die Inhalte der **Diablo 3** Collector's Edition sind noch geheim und werden vermutlich erst auf der Hausmesse Blizzcon Ende Oktober bekannt gegeben. Das hat uns natürlich nicht davon abgehalten, die **Diablo**-Fans auf pcgames.de nach ihren Wünschen zu fragen. Ließe man den Spielern die Wahl, stünde ein Wunsch ganz oben auf der Liste: ein Offline-Modus, damit man auch ohne ständige Internetanbindung spielen kann. Dieses Ansinnen wird Blizzard wohl kaum erfüllen, aber für die meisten anderen Vorschläge stehen die Chancen ziemlich gut.





MONDPREISE | Bis zu 2.000 Euro wollen die Verkäufer einer Original **WoW**-Collector's Edition aus dem Jahre 2005 haben.

gen. Kritik gab es beispielsweise für die Collector's Edition des Shooters **Warhammer 40.000: Space Marine**: Für satte 100 Euro bekommt man gerade mal 25 Sammelkarten, eine Soundtrack-CD, ein Artbook und ein „Reinheitssiegel" aus Kunststoff. Es lohnt sich daher, Preise und Ausstattung zu vergleichen: Der Unterschied zwischen Standard und Limited Edition von **Deus Ex: Human Revolution** beträgt nur wenige Euro – und dafür erhält der Käufer immerhin den Soundtrack, eine Making-Of-DVD, einen Comic und ein Artbook. Manchmal kommt es sogar vor, dass die Collector's Edition nach einiger Zeit günstiger zu haben ist als das Standardspiel, etwa im Falle von **Risen**. Grundsätzlich sollte man sich die Beschreibung ganz genau durchzulesen, denn die Publisher geben sich alle Mühe, den Käufer zu verwirren. Das fängt schon damit an, dass Limited Edition nicht gleich Limited Edition ist: Die **Battlefield 3 Limited Edition**, die Sie derzeit vorbestellen können, entspricht der ganz regulären Standardausführung. Nur bei den „echten" limitierten Editionen zeigt die aufgedruckte Nummerierung, dass es sich um eine wirklich exklusive Auflage und somit ein Unikat handelt: So wurden exakt 17.001 Exemplare von der **Anno 1701 Collector's Edition** produziert; die Special Edition des Actionspiels **Mafia** aus dem Jahre 2002 kommt gerade mal auf 5.000 Stück. Auffällig ist in jedem Fall, dass die Publisher derzeit die preisliche Schmerzgrenze der Spielekäufer austesten. Die Sammlerausgaben von **The Elder Scrolls: Skyrim** und **Star Wars: The Old Republic** sind in Regionen von 150 Euro zu Hause.

Lohnt es sich eigentlich, solche Collector's Editions zu sammeln und auf eine Wertsteigerung zu hoffen? Die Antwort ist ein klares Jein. Unsere Stichproben haben ergeben, dass man die meisten Collector's Editions der letzten Jahre noch problemlos auf den einschlägigen Seiten (Amazon, Ebay usw.) bekommt – neu und gebraucht. Grund: Viele Sammlerboxen werden in enormen Stückzahlen produziert. Dennoch gibt es Ausnahmen. Für die extrem limitierte, Amazon.de-exklusive Collector's Edition von **Deus Ex: Human Revolution**, die unter anderem eine Adam-Jensen-Actionfigur enthält, muss man derzeit 165 Euro einkalkulieren – wer die Box vorbestellt hatte, zahlte nur 90 Euro. Die Sammlerausgabe von **The Witcher 2** wurde ursprünglich für 120 Euro angeboten, heute ist sie originalverpackt nicht unter 200 Euro zu haben. Wer auf einen solchen Wertzuwachs spekuliert, tut gut daran, die Packung ungeöffnet zu lassen und erst recht keine Codes einzulösen. Sprich: Man braucht im Grunde zwei Packungen – eine für die Vitrine, eine zum Spielen. Und dann ist viel Geduld vonnöten. Denn wie bei allen Sammelthemen gilt: Je seltener und älter, desto wertvoller. Gut nachzuvollziehen ist dies am Beispiel von **World of Warcraft**: Die Collector's Edition zum aktuellen **WoW**-Addon **Cataclysm** bekommt man neu für 40 Euro, bei **Wrath of the Lich King** aus dem Jahr 2008 ist man mit 90 Euro dabei und für **The Burning Crusade** (2007 erschienen) sind es immerhin 160 Euro. Für eine eingeschweißte Version der **World of Warcraft Collector's Edition** aus dem Jahre 2004/2005 werden derzeit Tarife um die 500 Euro verlangt, wenn sie denn überhaupt auf den Markt gelangt. Geöffnet und gebraucht sind die Collector's Editions natürlich deutlich günstiger zu haben.

Gute Nachrichten für alle Sammler: Mit Blick auf 2012 ist nicht anzunehmen, dass der Trend zu Collector's Editions abebbt. Von **Risen 2** über **Mass Effect 3** bis hin zu **Diablo 3** sind üppig ausgestattete Boxen in Vorbereitung. Und so wird sich auch künftig noch deutlich vor der Installation des Spiels die Frage stellen: Welche Version darf's denn sein? ❑

INTERVIEW MIT **LESLEY ZINN**

„Erst der Preis, dann der Inhalt"



Lesley Zinn ist Art Director bei 2K Games (**Mafia 2**, **Bioshock 2**, **Civilization 5**)

PC Games: Take 2 ist einer der Publisher, die besonders viel Wert auf kreative und hochwertige Collector's Editions legen – zuletzt **Bioshock 2**, **Mafia 2** und **Duke Nukem Forever**. Wer entscheidet, welches Spiel eine CE bekommt und welches nicht? Wer produziert die Inhalte?

Zinn: „Es ist eine Gemeinschaftsproduktion von verschiedenen Leuten und Abteilungen und Unmengen an Faktoren müssen bedacht werden. Wir hören auf unsere Fans und finden heraus, was sie gerne in einer Collector's Edition haben möchten. Wir sprechen mit dem Entwicklerstudio und wir holen uns die Meinung des Vertriebsteams ein."

PC Games: Wie werden das Studio und der Spieldesigner in die Entscheidungen eingebunden?

Zinn: „Wir arbeiten bei diesen Entscheidungen sehr eng mit dem Studio zusammen. Falls es exklusive Ingame-Inhalte gibt (zusätzliche Missionen, Spielmodi usw.), dann sind diese Teil des Entwicklungsplans. Wenn wir ein Artbook planen, müssen wir nicht nur wissen, welche Grafiken ins Buch gelangen. Wir wollen den Spielern auch vermitteln, was sich die Künstler dabei gedacht haben – deshalb müssen wir zum Beispiel Interviews einplanen."

PC Games: Bei Collector's Editions gibt es eine riesige Bandbreite bezüglich Qualität, Gestaltung und Gegenwert. Einige CEs enthalten lediglich ein Artbook und einen Soundtrack auf CD, andere wiederum warten mit Würfeln, Stickern, Statuen usw. auf. An welchem Punkt der Entwicklung eines Spiels entscheidet ihr, welche Art von Extras in die CE kommen?

Zinn: „Wir definieren zunächst einen optimalen Preis und versuchen dann, so viel wie möglich an qualitativ hochwertigen Inhalten in die CE zu packen. Wir schauen uns darüber hinaus das Spiel und das Genre genau an und entscheiden dann, welche Extras es am besten repräsentieren. Bei **Bioshock 2** dreht sich beispielsweise alles um die Kunst und die Epoche des Spiels. Deshalb hat sich ein besonders umfangreicher Bildband angeboten. Der Soundtrack wird nicht nur auf CD mitgeliefert, sondern auch auf einer Langspielplatte, wie sie zu dieser Zeit üblich war. Die Collector's Edition für **Sid Meiers Civilization 5** enthält ebenfalls ein Artbook, vermittelt darüber hinaus aber auch jede Menge geschichtliches Hintergrundwissen – also genau das, was die Serie ausmacht."

PC Games: Was sind die Trends bei Sammlereditionen? Was wollen die Fans? Sind es "Dinge zum Anfassen" oder eher Spielelemente wie DLCs, Waffen, Quests, Figuren usw.?

Zinn: „Das kommt immer auf das Spiel an, aber ganz oben auf der Liste stehen grundsätzlich physische Dinge wie gut gemachte Figuren oder Artbooks und natürlich exklusive Ingame-Items"



ZEITGEMÄSS | Passend zum Art-Deco-Setting von **Bioshock 2** enthält die Collector's Edition eine echte Vinyl-Schallplatte.



Vor 10 Jahren

November 2001

Von: Fabian Wiedel, Christoph Schuster

Wir zeigen, was die Spielerschaft vor zehn Jahren interessierte.

AKTUELLES

Schlechtes Omen

Mit Ascaron geriet im Herbst 2001 einer der bekanntesten deutschen Spielehersteller trotz mehrerer erfolgreicher Titel in massive finanzielle Schwierigkeiten. Die daraufhin beantragte Insolvenz ließ sich nach Aussage der Macher von **Patrizier 2** und der **Anstoß**-Reihe trotz kurzfristig abgeschlossener Finanzdeals mit Vertriebspartnern nicht mehr verhindern. Makaber: Dieser Schritt war genau zum zehnjährigen Jubiläum der Firma nötig geworden.
Entgegen aller Befürchtungen konnte Ascaron zunächst jedoch weiterbestehen – dank der Neugründung einer GmbH, die das alte Unternehmen aufkaufte. Und obgleich man weiterhin gute Arbeit ablieferte, etwa **Darkstar: One**, **Port Royale 2** und die beiden **Sacred**-Titel, ging dem Gütersloher Entwickler 2009 erneut und diesmal endgültig das Geld aus. Die Rechte an **Sacred** erwarb daraufhin der Münchner Publisher Deep Silver. Viele Ex-Ascaronis kamen dagegen bei Kalypso Media unter, wo sie nach einer **Patrizier**-Fortsetzung nun den Aufbauspiel-Nachfolger **Port Royal 3** entwickeln.

TEST DES MONATS

Wiggles

Sind sie nicht niedlich, diese kleinen Siedler, Dorfbewohner und Arbeiter, mit deren Hilfe Sie Basen bauen, zur Wirtschaftsmacht aufsteigen und Eindringlingen mutig gegenübertreten? Und ist es nicht angenehm, wie diese uniformen Gefährten jeden noch so unsinnigen Befehl ohne Murren ausführen und tagein, tagaus für Sie schuften? Die leicht reizbaren und ständig unzufriedenen Wiggles setzten solcherlei Bequemlichkeiten anno 2001 ein jähes Ende. Aber genau diese Eigenschaft machte den deutschen Aufbautitel **Wiggles** im sonst so faden Genre-Einerlei so einzigartig und beliebt. Im Gegensatz zu ihren Kollegen aus **Die Siedler** oder **Age of Empires** verfügten die frechen Wichtel nämlich über eine gesunde Portion Eigensinn und waren glühende Verfechter des savoir vivre. Gearbeitet wurde maximal halbtags und kümmerte sich der Spieler nicht ständig um seine Schützlinge, dann fiel die Wirtschaft flugs ins Wasser. Spendierten Sie Wilhelmina, Jacob und Knut dagegen am Abend ein süffiges Pilzgebräu, dann dankten Ihnen die Zwerge das mit spitzbübischem Grinsen, einer Menge Nachkommen und effektiver Arbeit in den Stollen. Denn darin lag die eigentlich Aufgabe der Wichtel: Graben, graben und nochmals graben, um die Kette des Gottes Odin zu finden, die ihm die Urzwerge einst schmiedeten. **Wiggles** schickte Sie dabei kreuz und quer durch das Erdreich, stellte Ihnen eine Vielzahl abwechslungsreicher Aufgaben und begeisterte mit einer zur damaligen Zeit beeindruckenden 3D-Spielwelt. Außerdem verlieh Entwickler SEK jedem seiner Wiggles eine Persönlichkeit und schaffte es damit, den bei anderen Titel eher behäbigen Aufbauteil des Spiels äußerst lustig und kurzweilig zu gestalten.

Was wurde eigentlich aus SEK?
Obwohl Entwickler SEK-Ost mit den **Wiggles** ein echtes Juwel der Aufbau-Strategie gelang und das Spiel eine Wertung von 89% einheimste, folgte wenige Jahre nach dessen Erscheinen die Insolvenz für das Berliner Studio. Denn trotz begeisterter Presse für das Nachfolgeprojekt **Paraworld** blieben die Verkaufszahlen wie schon bei **Wiggles** hinter den Erwartungen zurück. ❑


FEIERABEND | Ohne ein Gläschen Pilzgebräu und Unterhaltung am abendlichen Lagerfeuer arbeitet keiner der Wiggles für Sie.

DIE TOP-TESTS

Bewegen wir uns vom Glatteis in die Anarchie und unter Ihr Bett …

1 NHL 2002



Entwickler: EA Sports | **Wertung:** 89%

Vor allem in Sachen Atmosphäre legte der König auf dem Eis, **NHL 2002**, mit authentischen Kommentatoren und schicken Animationen gegenüber seinen Vorgängern ordentlich zu. Zusätzlich integrierte EA außerdem spaßige Karriere-Aufgaben.

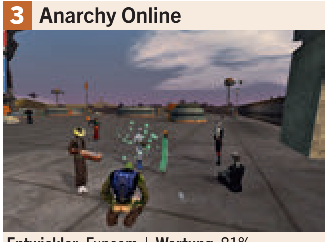
2 Evil Twin



Entwickler: Ubisoft | **Wertung:** 88%

Der Junge Cyprien muss seine Freunde aus einer bösen Traumwelt unter seinem Bett befreien. Dazu erlegt er beispielsweise Maikäfer mit seiner Zwille. Von der Hüpfspielkonkurrenz hob sich **Evil Twin** durch Humor und mehr Action ab.

3 Anarchy Online



Entwickler: Funcom | **Wertung:** 81%

Anarchy Online bot mehr Spielkomfort als sein MMO-RPG-Konkurrent **Everquest**: Quests ließen sich auch alleine lösen, Zauberer konnten ohne Bodyguard überleben und Wartezeiten hielten sich in Grenzen. Der Preis dafür? 20 Mark pro Monat.

4 Catan – Das Kartenspiel



Entwickler: Trinode | **Wertung:** 78%

Nach dem Vorbild des Kultspiels **Die Siedler von Catan** kam das PC- und Online-Kartenspiel **Catan** daher. Als einer von zwei Fürsten stritten Sie hier in nervenaufreibenden Duellen mit Würfelglück und der richtigen Strategie um den Sieg.

TOP-VORSCHAU

Setzt die Segel!

Bis heute gilt die **Anno**-Reihe als Meilenstein im Aufbau-Genre. Derzeit warten Medien und Fans gespannt auf den sechsten Teil, **Anno 2070**. Der spielt, das sagt schon die Jahreszahl, längst nicht mehr zu Zeiten der Kolonialisierung, wie es bisher serientypisch der Fall war. Vor zehn Jahren galt es aber zunächst einmal, den direkten Nachfolger des ersten **Anno** so hinzubekommen, dass man sich das enorme Vertrauen der frisch gewonnenen Fans nicht direkt wieder verspielte. Einen echten Anlass zu dieser Sorge konnte Redakteur Jochen Gebauer in seiner Vorschau zu **Anno 1503** allerdings nicht ausmachen. Denn nach mehrfach verschobenem Veröffentlichungstermin beherzigten die Entwickler in ihrem zweiten **Anno**-Titel vor allem das Feedback ihrer treuen Community. Die karge Auswahl an militärischen Einheiten wurde von vier (**Anno 1602**) auf stattliche zwölf erweitert. Anstelle von immer gleichen grünen Inseln hatte **Anno 1503** verschiedene Klimazonen im Gepäck, die entsprechend flexible Strategien beim Aufbau Ihres Wirtschaftssystems erforderten. Und auch die KI machte im Vorab-Material durchaus den Eindruck, als sei sie dieses Mal als Widersacher oder Handelspartner ein gutes Stück ernster zu nehmen als noch in Teil 1 der Serie. ❑



SEEMACHT | Handelsschiffe waren in **Anno 1503** gute Rohstofflieferanten, aber nicht ohne eine starke Marine im Rücken.

RÜCKBLICK

Auswirkungen einer Tragödie

Sicherlich gab es auch ohne die fürchterlichen Anschläge auf das World Trade Center vom 11. September 2001 genug Gründe zur Diskussion, ob und inwiefern Videospiele Gewalt verherrlichen. Trotzdem rückten die Unterhaltungsindustrie und insbesondere die Spieleindustrie nach diesem tragischen Unglück in den Fokus öffentlicher Kritik. Es stellte sich für ein großes Spielemagazin wie PC Games speziell eine Frage: Kann oder soll es nach solch einem Ereignis weitergehen wie bisher? Denn die konkreten Schwierigkeiten bei der Produktion des nächsten Heftes waren offenkundig: PC-Spiele enthalten Gewaltszenen unterschiedlichsten Ausmaßes. Ist es demgemäß überhaupt geboten, über derlei Spiele im Lichte der WTC-Tragödie zu sprechen, sie in Wort, Ton und Bild zu präsentieren, sogar als gelungen oder spaßig zu bezeichnen? Chefredakteurin Petra Fröhlich bezog dazu in ihrer Kolumne Stellung und strich gemeinsam mit der Redaktion Titel wie **World War 3** oder **Rainbow Six: Black Thorn** aus der bereits geplanten Ausgabe. Einige Tage nach der Katastrophe reagierten auch Spielehersteller und Produktionsfirmen von Kinofilmen: Künftig solle wesentlich sensibler mit Gewalt in den Medien umgegangen werden. Darüber hinaus sollten auch Szenen, die in irgendeiner Art und Weise mit den Anschlägen vom 11. September in Verbindung gebracht werden könnten, aus in der Mache befindlichen und bereits erschienen Produktionen verschwinden. So zeigte das ursprüngliche Cover zu **Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2** etwa das brennende World Trade Center und in **Sim City 3000** war es möglich, Flugzeuge in amerikanische Wahrzeichen stürzen zu lassen. Andere Titel, die beispielsweise den Kampf von Spezialeinheiten gegen Terroristen zeigten, wurden entweder auf Eis gelegt oder verschoben.

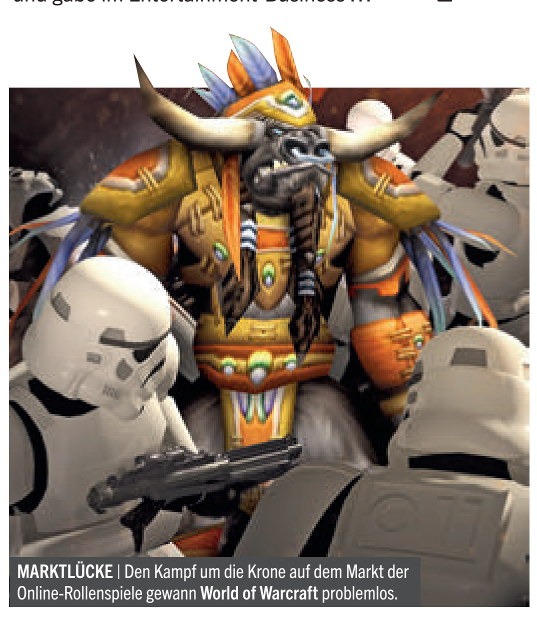
Wie lange diese Lippenbekenntnisse und die Betroffenheit der Industrie allerdings anhielt, wissen wir heute. Bereits wenige Monate später kehrte die Welt zum alten Muster zurück: Gewalt und Skandalszenen wie der berüchtigte Flughafenlevel aus **Modern Warfare 2** sind mehr denn je gang und gäbe im Entertainment-Business … ❑

UNPASSEND | Spielszenarios, die wie hier in **C&C: Alarmstufe Rot 2** das World Trade Center beinhalteten, wurden nach den Anschlägen des 11. September oft wieder entfernt.

VERGLEICH

Duell der Giganten

Es kann im Nachhinein als Beginn einer Ära bezeichnet werden: Auf der European Computer Trade Show (ECTS) in London Anfang September 2001 kündigte Blizzard sein neues Projekt an. Ein Online-Rollenspiel sollte es werden und auf den Namen **World of Warcraft** hören. Nun befand sich das Genre der Online-Rollenspiele zu dieser Zeit noch in den Kinderschuhen und eine ganze Reihe vielversprechender Projekte konkurrierte um die geneigte Spielerschaft. Zu den aus Sicht der Redaktion interessantesten Projekten zählte neben Blizzards Ankündigung noch **Star Wars: Galaxies**, dessen Setting und Lizenz allein schon für ein breites Publikum prädestiniert schienen. Während man sich in diesem frühen Stadium der Entwicklungsarbeiten noch nicht sicher sein konnte, wer am Ende das Rennen machen würde, stellt sich die Angelegenheit heute eindeutig dar: **Star Wars: Galaxies** (erschienen: 2003; Spielspaßwertung: 78 %) schnitt anständig ab und erreichte zu Hochzeiten immerhin 300.000 Abonnenten. Deren Zahl nahm allerdings rapide wieder ab, das Spiel enttäuschte. Blizzard ließ sich nach der 2001er PR-Aktion in London noch bis zum Jahr 2005 Zeit, um **World of Warcraft** herauszubringen, übernahm dann mit dem Erscheinen des Titels bis heute unangefochten die Kontrolle im Segment der MMO-RPGs. Statistiken sprechen im August 2011 von knapp 11,1 Millionen Spielern – ein Rekordwert! ❑



MARKTLÜCKE | Den Kampf um die Krone auf dem Markt der Online-Rollenspiele gewann **World of Warcraft** problemlos.

NOSTALGIE | Ein Bild, das Millionen von Spielern auf der ganzen Welt kennen und lieben: der Startbildschirm von **CS** 1.6. Das Bild links ist ebenfalls mit vielen Erinnerungen verbunden: Es stammt aus de_aztec, einer der beliebtesten Karten von **CS**.

MEISTERWERKE

Counter-Strike

AUF DVD
• Video zum Spiel

Von: Robert Horn

Ein simples Spielprinzip und doch eine Revolution: Counter-Strike, ein Mehrspieler-meisterwerk.

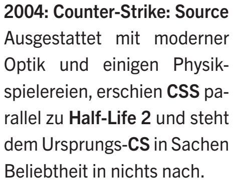
Eigentlich müssten wir über diesen Shooter nicht viel schreiben, denn gespielt hat ihn sicherlich fast jeder, der diese Zeilen liest. **Counter-Strike**, das ist Grundwissen, das ist Spielekultur, das sind Mehrspielergefechte der besonderen Art. **Counter-Strike** spielt man nicht, man lebt es. Aus einem kurzen Anspielen wird eine durchzockte Nacht, wird ein eigener Clan, werden verbissene Trainingseinheiten, um Karten und Taktiken perfekt zu studieren, werden Clankriege und vielleicht der Einstieg in eine E-Sport-Liga. **Counter-Strike** ist ein eigener, besonderer Teil im großen Online-Shooter-Universum und lange Zeit war es dort das Nonplusultra. **CS** zocken war Anfang des Jahrtausends Pflicht für jeden, der beim Thema Computerspiele mitreden wollte.

Dabei begann alles als Hobby-Projekt einer Gruppe von Shooter-Fans, die **Counter-Strike** 1999 kostenlos als Modifikation für **Half-Life** veröffentlichten. Inhalt: Zwei Parteien, Terroristen und Counter-Terroristen (gemeinhin nur schlicht „Ts" und „CTs" genannt), treten auf kleinen Karten gegeneinander an. Während die „Guten" Geiseln befreien müssen, wollen die Terroristen genau das verhindern. Erst in einer späteren Version (Beta 4) wurde das bekannte Bombenentschärfungsszenario hinzugefügt, zwei weitere Szenarien folgten. Berühmt wurden allerdings nur die Genannten. Entwickler Valve wurde auf die Modder aufmerksam und warb das Team kurzerhand an. Danach erschien **Counter-Strike** als vollwertiges Spiel im Handel und wurde regelmäßig mit neuen Updates versorgt. Die finale Version des Spiels ist

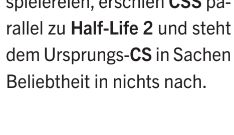
DIE COUNTER-STRIKE-REIHE

Im Laufe von über zehn Jahren gab es mehrere Versionen und Nachfolger des Ursprungs-CS. Nicht alle davon fanden Anhänger.





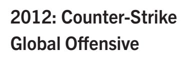
1999: Counter-Strike
Die Ursprungsversion; als Modding-Projekt gestartet und später von Valve übernommen, wurde **CS v1.6** zum erfolgreichsten Online-Shooter der Welt.



2004: Counter-Strike: Source
Ausgestattet mit moderner Optik und einigen Physikspielereien, erschien **CSS** parallel zu **Half-Life 2** und steht dem Ursprungs-**CS** in Sachen Beliebtheit in nichts nach.

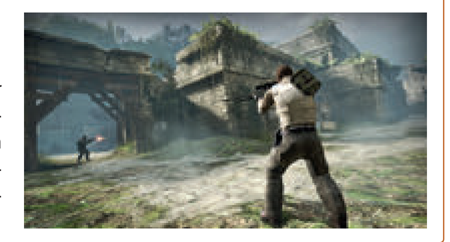






2004: Counter-Strike: Condition Zero
Nach vielen Wirren in der Entwicklung konnte der Einzelspieler-Ableger kaum überzeugen und wird bis heute von den meisten **CS**-Spielern ignoriert.

2012: Counter-Strike Global Offensive
Nächstes Jahr erscheint der neueste Teil des Shooter-Wunders. Er beinhaltet ein Matchmaking-System, Cross-Platform-Kämpfe, neue Charaktere und Waffen.



VERTEUFELT UND VERGÖTTERT: KONTROVERSES CS

Die gute Seite: Counter-Strike schuf über Jahre eine ganz eigene Online-Kultur, machte den E-Sport salonfähig und schulte den Teamgeist zahlloser Spieler.

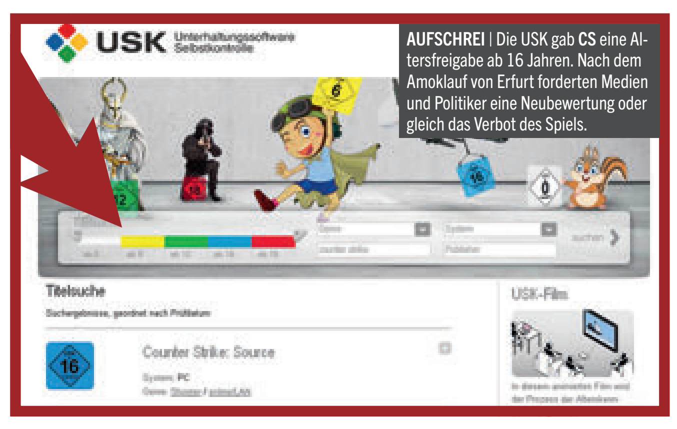
Der Einfluss von **Counter-Strike** auf eine ganze Generation von Spielern ist immens. So war es das erste ernst zu nehmende Spiel, das Teamarbeit in Shootern etablierte und damit späteren Erfolgstiteln wie **Battlefield 1942** den Weg ebnete. Das Kämpfen im Team, koordiniertes Vorgehen und genaue Absprachen waren plötzlich das Maß aller Dinge, ganz im Gegensatz zu bisher dominierenden Mehrspieler-Shootern, die auf Schnelligkeit und Reflexen beruhten. „Skill", also das Können der Spieler, war gefragt, fähige Spieler wurden gefeiert wie Popstars. Dies ging mit der Etablierung und Kommerzialisierung der E-Sport-Szene einher, die durch **Counter-Strike** einen vorher nie da gewesenen Boom erlebte, der bis heute anhält.

Die schlechte Seite: Counter-Strike wird oft kontrovers diskutiert, verteufelt oder muss als Sündenbock herhalten.

„Killerspiel" ist der wohl negativste Begriff, der mit **Counter-Strike** in Verbindung gebracht wird. So wurde der Shooter in vielen Medien in Zusammenhang mit Amokläufen gebracht (etwa der Columbine-Vorfall in Littleton 1999 oder der Amoklauf in Erfurt 2002). Kritisiert wurde vor allem die realistische Art des Tötens, während der kompetitive Aspekt des Shooters ignoriert wurde. Im Jahr 2005 wurde sogar ein Verbot von Killerspielen im Koalitionsvertrag von Union und SPD festgehalten, ohne diesen Begriff jedoch ausreichend zu definieren. Ein entsprechendes Gesetz wurde nie verabschiedet. Noch heute wird kontrovers über den Einfluss von gewalthaltigen Computerspielen und den Zusammenhang mit realen Gewalttaten diskutiert.



WELTMEISTERLICH | E-Sport wurde in Europa dank **Counter-Strike** zum Massenphänomen. Noch heute gehört **CS** in das Programm jeder E-Sport-Liga.



AUFSCHREI | Die USK gab **CS** eine Altersfreigabe ab 16 Jahren. Nach dem Amoklauf von Erfurt forderten Medien und Politiker eine Neubewertung oder gleich das Verbot des Spiels.

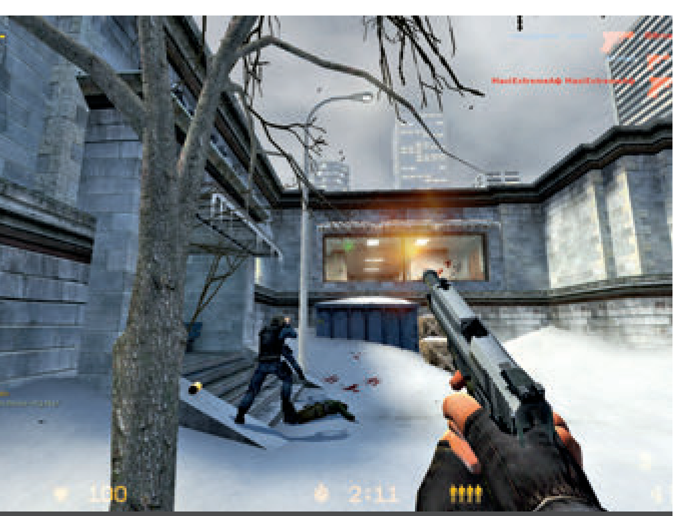
1.6, die noch heute von unzähligen Menschen gespielt wird. Bemerkenswert ist, dass Valve das Spiel nutzte, um mit Version 1.4 seinen damals neuartigen Dienst Steam einzuführen. Das brachte dem Unternehmen den Hass einer ganzen Generation von **CS**-Fans ein, denn mit Version 1.6 war die Downloadplattform Pflicht – für viele Spieler ein Unding.

Der Kniff, der **Counter-Strike** so spannend, so suchterzeugend machte, war simpel: Der virtuelle Tod kam (anders als meist üblich) in **CS** brutal schnell, nur wenige Treffer reichten und die Runde war gelaufen. Denn einen Neueinstieg gab es erst nach Match-Ende. Außerdem mussten Waffen für verdientes Geld erworben werden, wer besser schoss, konnte sich also bessere Waffen leisten. Dies sorgte dafür, dass **CS** ein trainingsintensives Spiel wurde. Wer mithalten wollte, musste Karten auswendig lernen, seine Waffen beherrschen, sich perfekt im Team absprechen und nicht zuletzt verdammt gut zielen. Valve selbst ruhte sich nicht auf seinem Erfolg aus und brachte im Laufe der Jahre weitere **CS**-Teile heraus, die aber den Erfolg des Ursprungs-**CS** nicht schmälern konnten. Noch heute gibt es unzählige Server mit neuen, teils verrückten Spielvarianten, noch immer wird **Counter-Strike** in den großen E-Sport-Ligen und auf entsprechenden Weltmeisterschaften gespielt. **Counter-Strike** lebt nach wie vor und ist trotz der veralteten Grafik, neuer Spielmechaniken moderner Spiele und der (zum Glück inzwischen immer leiser werdenden) Schmährufe aus Politik und Medien einer der beliebtesten Shooter weltweit im Netz. Ein zeitloses Meisterwerk. ❑

ROBERT ERINNERT SICH:



Jahrelang, von Beta 4 bis v1.6, war ich **CS** treu ergeben, habe in der ESL gekämpft, über Steam geflucht, mit den Jungs vom Clan täglich trainiert und jede Map im Schlaf beherrscht. Erst **Battlefield 1942** brachte mich auf andere Pfade, den Weg zurück habe ich seither nie mehr gefunden. Zu hoch ist inzwischen das Niveau, zu niedrig meine Frusttoleranz. Trotzdem, ein großes Spiel – noch heute.



PERFEKT | **Counter-Strike: Source** veränderte kaum etwas am eigentlichen Spielprinzip und belebte viele Karten der 1.6er-Version wieder. Es zählt nach wie vor zu den beliebtesten Online-Shootern.



ZEITLOS | Aus heutiger Sicht ist die Grafik von **Counter-Strike** ein schlechter Witz. Doch genau diese Detailarmut schätzen viele Spieler. Es kommt eben nicht auf Texturen an, sondern auf Können.



Mushkin Chronos 2,5" SSD 120 GB

- 120-GB-Solid-State-Drive • MKNSSDCR120GB • 550 MB/s lesen
- 515 MB/s schreiben • SandForce-SF-2281-Controller • 25nm, TRIM-Support, 90.000 IOPS • SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform

IMHMUB06



Mushkin Chronos Deluxe 2,5" SSD 60 GB

- 60-GB-Solid-State-Drive • MKNSSDCR60GB
- SandForce-SF-2281-Controller • 2,5"-Bauform
- 560 MB/s lesen • 515 MB/s schreiben
- TRIM-Support, 90.000 IOPS • SATA 6Gb/s

IMGMUB05



Intel® 320series 2,5" SSD

- 300-GB-Solid-State-Drive
- „SSDSA2CW300G310"
- 270 MB/s lesen • 205 MB/s schreiben
- TRIM-Support • SATA 3Gb/s
- 2,5"-Bauform

IMJMWF



Intel® Core™ i5-2320

- Sockel-1155-Prozessor • Sandy Bridge, 32 nm
- 4x 3.000 MHz Kerntakt • 6 MB Level-3-Cache
- Intel® GMA HD 2000 GPU
- inkl. aktivem CPU-Kühler

HR5I17



AMD A8-3500 APU mit integriertem Grafikkern

- CPU-Takt: 2,1 GHz • AMD Radeon™ Cores: 320
- GPU-Takt: 443 MHz • Level-2-Cache: 3 MB
- 32-nm-Fertigung • inkl. CPU-Kühler

HN6A05



LiteOn iHBS112-37

- Blu-ray-Brenner
- Schreiben: 12x BD-R, 8x BD-R DL, 16x DVD±R, 8x DVD±R DL, 12x DVD-RAM, 48x CD-R
- Lesen: 8x BD, 16x DVD, 12x DVD-RAM, 48x CD
- SATA • Schwarze Blende, 2 BD-R Rohlinge

CGBL56



Hitachi HDS723030ALA640

- Interne Festplatte • 3.000 GB Kapazität
- 7.200 U/min • 64 MB Cache
- 3,5"-Bauform
- SATA 3Gb/s

AGBI02



GIGABYTE GeForce GTX560 OC

- Grafikkarte • Nvidia GeForce GTX 560
- 830 MHz Chiptakt • 1 GB GDDR5-RAM
- 4 GHz Speichertakt • WindForce 2X (2x 100-mm-Lüfter und 4 direkt-Heatpipes)
- Mini-HDMI, 2x DVI • PCIe 2.0 x16

JCXYFW



XFX HD6870 Dual Fan

- Grafikkarte • AMD Radeon HD 6870
- 900 MHz Chiptakt • 1 GB GDDR5-RAM
- 4,2 GHz Speichertakt • PCIe 2.0 x16
- DirectX 11 und OpenGL 4.0
- 2x Mini DisplayPort, HDMI, 2x DVI

JCXXWM



Acer HS244HQbmii

- 3D-LED-Backlight-Monitor
- 59,8 cm (23,6") Bilddiagonale • 1.920x1.080 Pixel
- 2 ms Reaktionszeit • Kontrast: 12.000.000:1
- Helligkeit: 300 cd/m² • Full HD • 3D ready
- 2x HDMI, VGA • inkl. 3D-Brille

V5LA2X

Samsung SyncMaster S27A350H

- LED-Backlight-Monitor
- 68 cm (27") Bilddiagonale • 1.920x1.080 Pixel
- 2 ms Reaktionszeit • Kontrast: 5.000.000:1
- Helligkeit: 250 cd/m² • Full HD
- HDMI, VGA

V6LU1E



EKL Alpenföhn Brocken

- CPU-Kühler für Sockel 775, 1156, 1366, 754, 939, 940, AM2, AM2+, AM3 • 8 Heatpipes
- Aluminium-Lamellen, Kupfer-Basis
- 120-mm-Lüfter mit violetten LEDs
- PWM-Lüfteranschluss

HXLE54



be quiet! Shadow Rock PRO SR1

- CPU-Kühler für Sockel 775, 1155, 1156, 1366, AM2, AM2+, AM3, 754, 939, 940
- 120-mm-SilentWings-Lüfter • 1.700 U/min
- Lautstärke @ 100% PWM: 20,7 dB(A)
- vier 6-mm-Heatpipes

HXLVB4

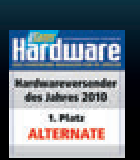
Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Angebote gültig bis zum 12.10.2011











Bestellhotline: Mo-Sa 8-20 Uhr **01805-905040***

Hardware | Notebook & PC | Software | Gaming | TV & Audio | Foto & Video | Telefonie | Apple | Home & Living





32,99

Mushkin 8 GB DDR3-1333 Kit

- 8-GB-Arbeitsspeicher-Kit (2x 4 GB)
- Silverline • Timing: 9-9-9-24
- DIMM DDR3-1333 (PC3-10.600)

IDIFU3J4



119,90

Asus Crosshair IV Formula

- ATX-Mainboard • Sockel AM3
- AMD 890 FX Chipsatz • 4x DDR3-RAM
- 4x PCIe 2.0 x16, 2x PCI
- 6x SATA 6Gb/s RAID, eSATA
- 2x USB 3.0, 7x USB 2.0, FireWire, Gigabit-LAN

GDEA17



189,90

ASUS Rampage III Formula

- ATX-Mainboard • Sockel 1366 • Intel® X58 Chipsatz • 6x DDR3-RAM
- 3x PCIe 2.0 x16, 2x PCIe x1, 1x PCI • 7x USB 2.0, 2x USB 3.0 • Gigabit-LAN
- 6x SATA 3Gb/s RAID, 2x SATA 6Gb/s, 2x eSATA

GTEA26

GeIL



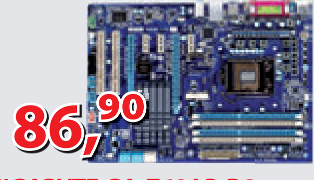
34,99

GeIL 8 GB DDR3-1600(1700) Kit

- 8-GB-Arbeitsspeicher-Kit
- „GEC38GB1600C9DC" Enhance Corsa
- Timing: 9-9-9-28
- DIMM DDR3-1.700 (PC3-13.600)
- Kit: 2x 4 GB

IDIF87JC

GIGABYTE



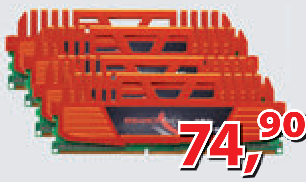
86,90

GIGABYTE GA-Z68AP-D3

- Sockel 1155 • Intel® Z68 Express Chipsatz
- 4x DDR3-RAM • Gigabit-LAN • HD-Sound
- 4x SATA 3Gb/s RAID, 2x SATA 6Gb/s RAID
- 2x PCIe 2.0 x16, 3x PCIe 2.0 x1, 2x PCI
- 2x USB 3.0, 4x USB 2.0 • ATX-Formfaktor

GREG45

GeIL



74,90

GeIL 16 GB DDR3-1600(1700) Kit

- 16-GB-Arbeitsspeicher-Kit
- „GEC316GB1600C9QC" Enhance Corsa
- Timing: 9-9-9-28
- DIMM DDR3-1.700 (PC3-13.600)
- Kit: 4x 4 GB

IEIF87JC



79,90

Roccat Isku

- 28 Sondertasten • blaue Tastenbeleuchtung
- Easy-Shift[+]-System • Anti-Ghosting
- umfangreiche Makroprogrammierung
- 3 Daumentasten für schnell erreichbare Aktionen
- USB

NTZR92

CREATIVE



139,90

Creative SB X-FI Titanium HD SB1270

- 8-Kanal-Soundkarte • X-Fi CMSS-3D • 96 KHz, 24 Bit
- 2x Line-Out, 1x Line-In, 1x Digital-Out/-In
- THX-TruStudio-PC-Audiotechnologie
- Digital-zu-Analog-Konverter • PCIe x1

KK#CWJ



279,–

Patriot Javelin S4

- NAS-Multifunktionsserver
- vier 3,5"-SATA- oder SAS-Festplatten
- Gigabit-LAN, 2x USB, eSATA
- UPnP, DLNA, Druckerserver, iTunes-Server, Facebook Uploader, Apple Time Machine

T3LV14



49,99

MS-TECH CA-0300 Viper NG

- PC-Gehäuse • Einbauschächte intern: 4x 3,5"
- Einbauschächte extern: 4x 5,25", 1x 3,5"
- drei orange leuchtenden 120-mm-LED-Lüfter
- Front: USB, eSATA, Audio-I/O
- für Mainboards bis ATX-Bauform

TQXJ4H

Antec Believe it. 80 PLUS BRONZE

57,90

Antec High Current Gamer

- 520-Watt-Netzteil
- „80 PLUS Bronze"-zertifiziert
- 13x Laufwerks-/ 2x PCIe-Stromanschluss
- 1x 135-mm-Lüfter
- ATX12V 2.3, EPS12V 2.92

TN5A07



89,90

be quiet! Pure Power CM L8

- 630-Watt-Netzteil
- „80 PLUS Bronze"-zertifiziert
- 10x Laufwerks-/ 2x PCIe-Stromanschluss
- 120-mm-Lüfter • Kabel-Management
- ATX 2.03, EPS, ATX12V 2.3

TN6V27



1.679,–

ASUS G74SX-TZ024V

- Intel® Core™ i7 Prozessor 2630QM (2,0 GHz)
- NVIDIA GeForce GTX 560M • 8 GB DDR3-RAM
- 43,9-cm-Display (17,3") • 2x 750-GB-HDD
- Blu-ray-Laufwerk • Cardreader • HDMI
- Windows 7 Home Premium 64-Bit (OEM)

PL8A0F



Philipp-Reis-Straße | 35440 Linden | Mo-Fr: 9-20 Uhr | Sa: 9-18 Uhr | Fon: 01805-905040* | Fax: 01805-905020* | mail@alternate.de

* 14 Cent/Minute aus dem deutschen Festnetz / powered by QSC, max. 42 Cent/Minute aus Mobilfunknetzen

HARDWARE 10/11

LOGITECH G400
GUTE SPIELEMAUS ZUM KLEINEN PREIS

Da Logitech die ergonomische Form der MX518 beibehält, liegt auch die neue G400 sehr gut in der Hand. Die angeraute Oberschale macht die G400 noch einen Tick griffiger, zumal Logitechs neue Spielermaus gummierte Seitenteile besitzt. Die Erreichbarkeit der insgesamt fünf Zusatztasten bleibt mit Ausnahme der viel zu weit hinten positionierten Fenster-Umschalttaste optimal. Die Druckpunkte für die beiden Haupt- und Seitentasten sind knackig. Die Dpi-Umschalter lassen sich weniger direkt auslösen. Warum der Hersteller die sehr direkte Rasterung des Scrollrads der MX518 gegen eine nicht definiert genug einrastende Variante eintauscht, verstehen wir nicht. Dafür verbessern die größeren und von den G5/7-Modellen übernommenen Mausfüße die Gleitfähigkeit vor allem auf Stoff-Mauspads.

Die technische Aufwertung durch den jetzt mit bis zu 3.600 Dpi abtastenden optischen Sensor und eine 1.000-MHz-Pollingrate haben der G400 gutgetan. Die Befürchtung vieler MX518-Fans, die G400 sei dank höherer Auflösung „zu genau", können wir nicht bestätigen. Selbst mit der höchsten Dpi-Stufe arbeitet das Gerät präzise und verzögerungsfrei und profitiert dabei von der gesteigerten Signalrate. Mit der einfach zu bedienenden Logitech Gaming Software können Makros erstellt werden. Einen Profilspeicher besitzt die neue Spielermaus allerdings nicht und die Lift-off-Distanz kann ebenfalls nicht verändert werden.

Info: www.logitech.de

ALT: LOGITECH MX518

NEU: LOGITECH G400

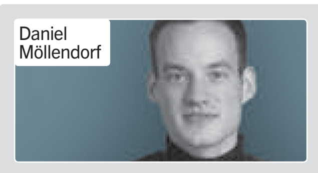
CORSAIR HS1 UND HS1A
HEADSET-SPARTIPPS

Als wir das Corsair-Headset HS1 erstmals testeten, kostete es noch 95 Euro. Nun ist der Preis um 55 Euro gefallen: Für nur 40 Euro ist das Corsair HS1 unser Spartipp: Das USB-Headset verfügt über große und sehr gemütliche Hörmuscheln samt weicher Stoffbeschichtung. Mit 340 Gramm und 5,7 Newton sind Gewicht sowie Anpressdruck gut und sorgen für einen hohen Tragekomfort. Der Klang ist gut bis sehr gut.

Corsairs zweites Headset HS1A mit gleichem Chassis, aber Klinkenstecker statt USB ist sogar fünf Euro günstiger als das USB-Modell HS1.

Info: www.corsair.com





Daniel Möllendorf

„Netbook, Smartphone oder Tablet – was nehme ich zur Messe mit?"

Auf der Spielemesse Gamescom hat sich mein Smartphone erneut bewährt: Schnell die dringenden E-Mails der Kollegen beantworten (meistens reicht „Ja", „Nein" oder „Mache ich später") und per RSS-Reader die Übersicht darüber behalten, welche Themen bereits online sind, während man sich durch die wartenden Besucher schiebt. Für längere News-Texte reicht die virtuelle Tastatur eines 3,7-Zoll-Touch-Displays natürlich nicht aus, daher habe ich das Asus-Netbook Eee PC 1212B mitgenommen. Bei mehrtägigem Messestress versucht man aber, das mitzuschleppende Gewicht möglichst gering zu halten – eine ordentliche Fotokamera will schließlich auch mitgenommen werden und der (bei mir unzuverlässige) T-Mobile-Surfstick für das Netbook darf nicht fehlen.

Der neue Tablet-Computer Asus Eee Pad Slider könnte nun alle nötigen Punkte vereinen – schließlich verfügt es im Gegensatz zu den meisten Tablets über eine ausklappbare Tastatur und damit tippt es sich viel besser als auf einem Touch-Display. Eine noch kompaktere Alternative wäre ein Smartphone mit kleiner Bluetooth-Tastatur. Beide Varianten würden sich zum kurzen Bilderbearbeiten, Mails-Schreiben, Webseite-Checken und News-Tippen eignen. Allerdings können die integrierten Linsen natürlich nicht mit unserer Redaktionskamera mithalten. Zudem ist für manche Anwendungen Windows nötig. Daher werde ich womöglich auch auf der nächsten Hardware- oder Spielemesse Netbook, Smartphone, Kamera und UMTS-Stick tragen dürfen – doch Tablets werden hier immer spannender. Ach ja: Ein paar gute Spiele für zwischendurch gibt es bei Tablets natürlich auch.

+++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++

7.1-HEADSET VON RAZER
Mit dem Tiamat 7.1 bringt Razer das erste Headset mit „echtem" 7.1-Klang. Bisherige 7.1-Headsets verfügen nur über jeweils einen Lautsprecher pro Hörmuschel – der Surround-Effekt wird simuliert. Beim Tiamat 7.1 setzt Razer hingegen jeweils fünf Lautsprecher in die beiden Muscheln – also insgesamt zehn. Beim ersten Ausprobieren wirkte das Razer-Headset auf uns trotzdem nicht besonders schwer. Das Tiamat 7.1 soll im vierten Quartal für 180 Euro erhältlich sein. Zum gleichen Zeitpunkt kommt zudem die Stereo-Variante Tiamat 2.2 für 100 Euro.
Info: www.razerzone.com

NEUE CPUS UND GRAFIKKARTEN
AMDs CPU-Reihe Bulldozer (bis zu acht Kerne) soll im Oktober kommen; Intels CPUs Sandy Bridge E sind wohl schneller, aber teurer und folgen Ende 2011. Neue High-End-Grafikkarten kommen Ende des Jahres (AMD) oder Anfang 2012 (Nvidia).
Info: www.pcgameshardware.de

DIABLO-3-HARDWARE
Die Diablo-3-Maus von Steel Series hat sieben programmierbare Tasten und bis zu 5.700 Cpi. Das Diablo-3-Headset basiert auf dem guten Siberia V2 mit USB, der Klang soll auf Diablo 3 angepasst sein. Beide kommen noch vor dem Diablo-3-Release.
Info: steelseries.com/de





Heft jetzt online bestellen unter www.pcgh.de/go/sohe3



Kaufberatung: Das richtige RAM für Sie

Von: Daniel Möllendorf

„Greifen Sie zu“, locken die niedrigen RAM-Preise. Wir zeigen, wie Sie die richtigen Module finden und ob das Aufrüsten lohnt.

DDR3-Speicher ist derzeit sehr günstig: Zwei Module mit je zwei Gigabyte bekommen Sie bereits für unter 20 Euro. Ein großer Teil der PC-Spieler hat bereits vier Gigabyte Arbeitsspeicher im PC stecken – lohnt sich dann noch mehr RAM? Viele andere wollen derzeit auf ein Sandy-Bridge-System umsteigen und suchen die passenden DDR3-Module. Schließlich bieten die neuen Intel-Prozessoren sehr viel Leistung zum kleinen Preis und die passenden Hauptplatinen sind in der neuen, fehlerfreien Revision B3 verfügbar (achten Sie beim Kauf auf die Kennzeichnung „B3“). Dabei verführen die günstigen Preise dazu, in teuren High-End-Speicher mit hohen garantierten Taktraten und auffälligen Kühlrippen zu investieren. Egal ob Sie bereits vier Gigabyte Arbeitsspeicher haben oder einen neuen PC zusammenstellen möchten – so viel vorab: Nach der Lektüre dieses Artikels können Sie auf jeden Fall viel Geld sparen.

KAPAZITÄT: VIEL HILFT VIEL?

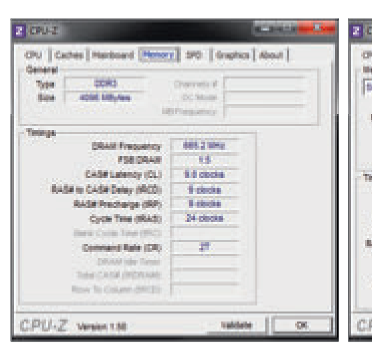
Arbeitsspeicher ist durch mehrere wichtige Eigenschaften gekennzeichnet, die wir alle in diesem Artikel berücksichtigen: Die erste ist natürlich die Kapazität. Die meisten Module/DIMMs im Handel bieten zwei Gigabyte. Dank gesunkener Speicherpreise müssen Sie mittlerweile zum ersten Mal für RAM-Riegel mit vier Gigabyte praktisch keinen Aufpreis pro Megabyte bezahlen: Ein Vier-Gigabyte-Modul kostet fast genau doppelt so viel wie eine vergleichbare Zwei-Gigabyte-Variante (jedenfalls bei niedrigen Taktraten).

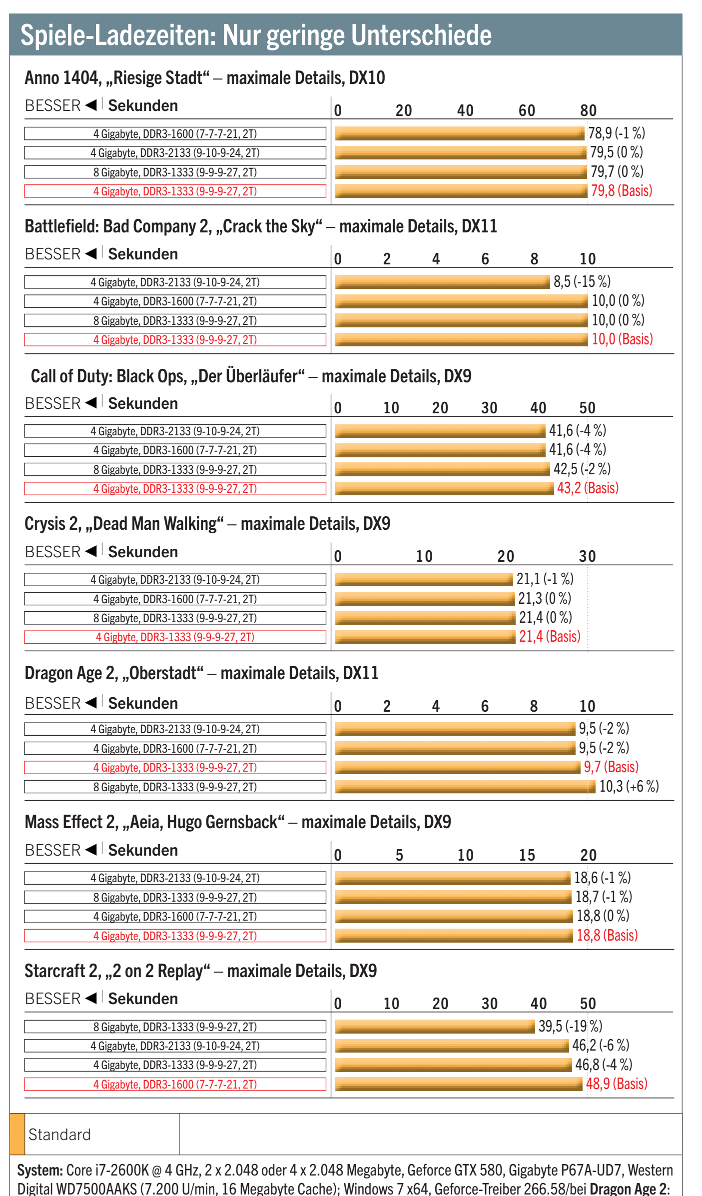
Praktisch alle Hauptplatinen für Phenom-II- (Sockel AM2/AM3), Core-2- (Sockel 775) oder Core-i-CPUs (Sockel 1156/1155) verfügen über vier Speicherbänke. Wenn Sie einen entsprechenden PC mit zwei 2.048-Megabyte-Modulen besitzen, lassen sich natürlich einfach zwei weitere DIMMs mit jeweils zwei Gigabyte nachrüsten. Ob sich das lohnt, hängt stark davon ab, wofür Sie Ihren PC verwenden: Wenn Sie hauptsächlich spielen, brauchen Sie keine acht Gigabyte RAM. Bei unserem Test mit sieben beliebten Spielen (siehe nächste Seite) stieg bei keinem einzigen die Framerate, als wir acht statt vier Gigabyte nutzten. Auch der subjektive Spieleindruck änderte sich nicht: Bereits mit vier Gigabyte traten keine störenden Zwangspausen (beispielsweise nach dem Level-Start) auf. Die Ladezeiten waren mit acht Gigabyte nur bei einem einzigen Spiel kürzer: Lediglich **Starcraft 2** lud unsere Benchmark-Szene schneller ein. Da Sie bei Online-Schlachten allerdings ohnehin auf Ihre Mitspieler warten müssen, relativiert sich dieser Vorteil. Bei allen anderen Spielen reichen vier Gigabyte aus. Die Ladezeiten können unserer Erfahrung

BISHERIGES RAM ERKENNEN

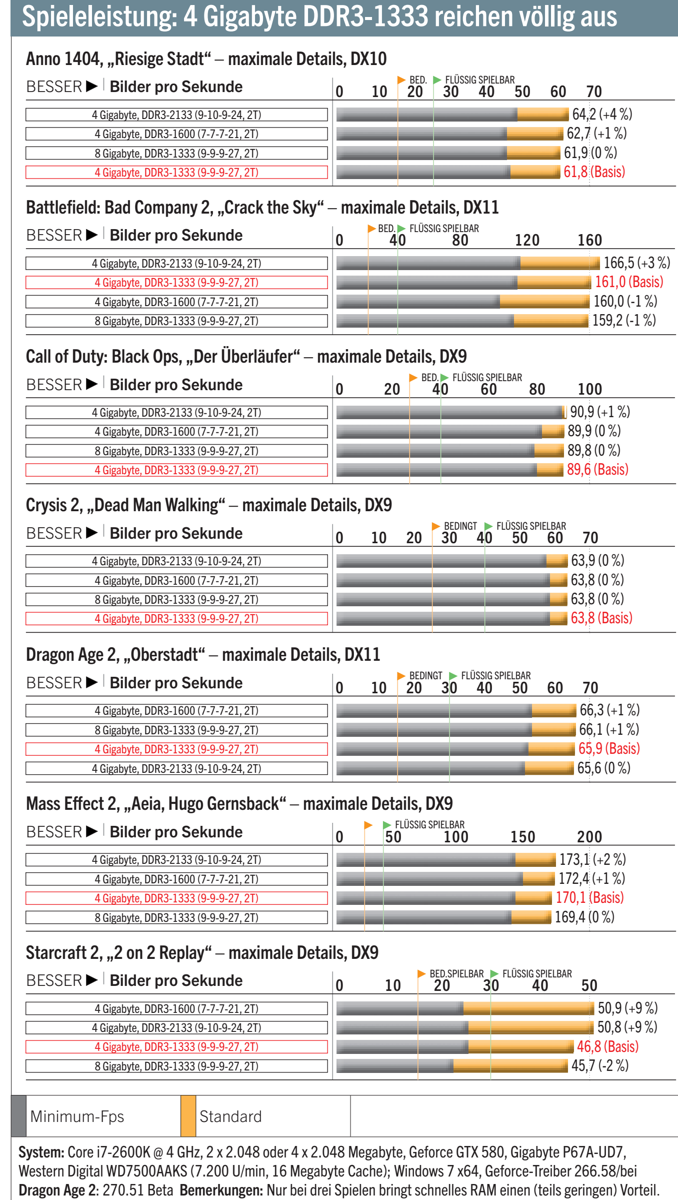
Wenn Sie zusätzlichen Arbeitsspeicher einbauen und die vorhandenen Module weiter nutzen möchten, sollten Sie die alten zunächst identifizieren.

Einfacher und auskunftsfreudiger als die Info-Aufkleber direkt auf den Speichermodulen ist das Tool CPU-Z (www.cpu-z.de). Unter der Registerkarte „Memory“ steht, mit welchem Takt und welchen Latenzen die Module derzeit laufen. Wenn Sie oben auf den Reiter „SPD“ klicken, können Sie erkennen, welche Bänke auf Ihrem Board besetzt sind. Wenn Sie beispielsweise DDR3-1333-Module verwenden, ist es nicht ratsam, diese mit neuem DDR3-2000-RAM zu kombinieren, da dieses auch nur im 1333er-Modus laufen würde. Bei Mischbestückung mit unterschiedlichen Modulen sollten Sie grundsätzlich im BIOS (oder dessen Nachfolger UEFI) manuell die vom Hersteller spezifizierten Werte der langsameren Module einstellen.





System: Core i7-2600K @ 4 GHz, 2 x 2.048 oder 4 x 2.048 Megabyte, Geforce GTX 580, Gigabyte P67A-UD7, Western Digital WD7500AAKS (7.200 U/min, 16 Megabyte Cache); Windows 7 x64, Geforce-Treiber 266.58/bei **Dragon Age 2:** 270.51 Beta **Bemerkungen:** Lediglich bei **Starcraft 2** sinkt die Ladedauer mit acht Gigabyte spürbar.



System: Core i7-2600K @ 4 GHz, 2 x 2.048 oder 4 x 2.048 Megabyte, Geforce GTX 580, Gigabyte P67A-UD7, Western Digital WD7500AAKS (7.200 U/min, 16 Megabyte Cache); Windows 7 x64, Geforce-Treiber 266.58/bei **Dragon Age 2**: 270.51 Beta **Bemerkungen:** Nur bei drei Spielen bringt schnelles RAM einen (teils geringen) Vorteil.

nach je nach Spiel eher von einer SSD (etwa **Dragon Age**) oder einer schnelleren CPU (beispielsweise **Anno 1404**) beschleunigt werden. Für unseren Test haben wir bewusst eine Festplatte verwendet, die bereits länger im Einsatz ist – also keine frische Windows-Installation. Die WD7500AAKS von Western Digital arbeitet mit 7.200 U/min sowie 16 MB Cache und entspricht damit einer üblichen Festplatte ohne Besonderheiten.

Ein wichtiger Grund, warum viel Arbeitsspeicher bei fast allen aktuellen und vermutlich auch bei den meisten kommenden Spielen keinen Vorteil bringt: Viele Spiele werden als Cross-Platform-Titel entwickelt – das heißt, sie erscheinen für PC, Xbox 360 und PS 3. Da die Konsolen lediglich über 512 MB (Xbox 360) oder gar nur 256 MB (PS 3) verfügen, müssen Spieleentwickler mit dem kostbaren Gut RAM sparsam umgehen – dementsprechend stellen auch die PC-Versionen eines Cross-Platform-Titels meist geringe Ansprüche an den Speicher.

Selbst wenn Sie mehrere „kleine“ Programme wie Skype oder Steam und einen Download im Hintergrund laufen lassen, reichen vier Gigabyte für Spiele. Anders sieht es jedoch aus, wenn Sie Ihren PC für mehrere virtuelle Maschinen nutzen – in dem Fall kann der Rechner gar nicht genug Arbeitsspeicher haben. Eine weitere Ausnahme sind Systeme mit Sockel 1366: Wegen der günstigen RAM-Preise raten wir, gleich drei Zwei-Gigabyte-Module zu kaufen, damit Sie den (geringen) Performance-Vorteil des Triple-Channel-Interfaces nutzen können. Wichtig: Für mehr als vier Gigabyte RAM brauchen Sie ein 64-Bit-Betriebssystem. Ansonsten stehen nur 3,5 Gigabyte oder noch weniger zur Verfügung.

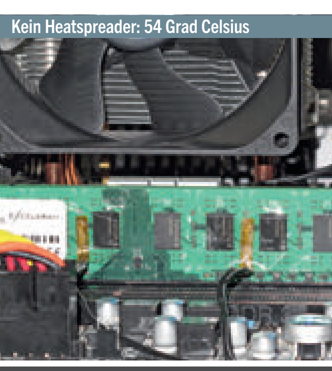
TAKTRATE UND TIMINGS: WAS SIE WIRKLICH BRAUCHEN

Die zweite wichtige RAM-Eigenschaft ist die vom Hersteller spezifizierte Taktrate. Dieser Wert gibt an, mit welchem Takt die Module stabil laufen sollen. Natürlich arbeiten viele Module per Übertaktung (mit angehobener Spannung) auch mit einer höheren Taktrate. High-End-Module ab DDR3-1866 aufwärts funktionieren hingegen mit dem angegebenen Takt nicht auf allen PCs fehlerfrei – in manchen Fällen sorgen der Prozessor oder das Mainboard dafür, dass der vom Hersteller spezifizierte Takt nicht erreicht werden kann. Das ist besonders bei Phenom-I-Modellen üblich – diese scheitern oft bereits an der DDR3-1600-Marke. Sehr gut für hohe RAM-Taktraten eignen sich hingegen Intels Core-i-CPUs für die Sockel 1155, 1156 oder 1366.

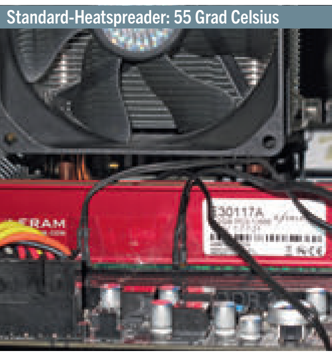
Wichtig: 800 MHz DDR (interner Takt), DDR3-1600 (verdoppelter und damit effektiver Takt) und PC3-12800 (Übertragungsrate – effektiver Takt mal acht) stehen für dieselbe Geschwindigkeit.

Neben der Taktrate bestimmen die Speicher-Latenzen (auch Timings genannt) die Leistung eines RAM-Moduls. Die wichtigsten Werte sind die CAS-Latenz (TCL), das RAS to CAS Delay (TRCD), die RAS Precharge Time (TRP) und die Cycle Time (TRAS) – man spricht hierbei von den vier Hauptlatenzen. Darüber hinaus gibt es zahlreiche wei-

Kein Heatspreader: 54 Grad Celsius



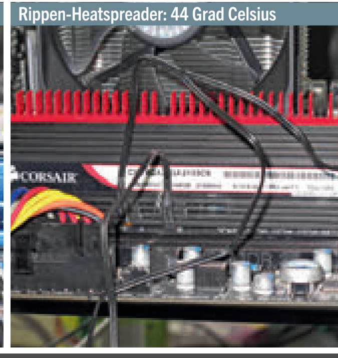
Standard-Heatspreader: 55 Grad Celsius



EINFACHE KÜHLMETHODE | Standard-Heatspreader und Module ohne Kühlung werden etwa gleich warm (siehe oben). Wir haben die Werte von drei Temperaturfühlern zwischen den Chips gemittelt.

Schlaufen-Heatspreader: 53 Grad Celsius

Rippen-Heatspreader: 44 Grad Celsius



SPEZIALKÜHLER | Anders als übliche Schlaufenkühler bringen die Kühlrippen beim Corsair Dominator GT einen messbaren Vorteil. Wir haben stets mit DDR3-1600 und 1,65 Volt gemessen.

tere Sub-Timings, die jedoch eher für Stabilität und Kompatibilität wichtig sind, bei der Leistung aber nur einen geringen Unterschied machen – wählen Sie hier einfach die „Auto“-Einstellungen. Auch die Command-Rate beeinflusst die Performance kaum, sie hat aber großen Einfluss auf die Stabilität – wir empfehlen den langsameren, aber sicheren Wert „2T“, gerade wenn Sie mehr als zwei Module verwenden. In unserem Test profitierte allerdings selbst ein auf 4 GHz übertakteter Core i7-2600K kaum von einer höheren RAM-Taktrate: Bei sieben getesteten Spielen war sogar RAM mit der High-End-Taktrate DDR3-2133 und den Latenzen 9-10-9-24, 2T im Durchschnitt nur drei Prozent schneller als DDR3-1333-RAM mit den Timings 9-9-9-27, 2T. Einzige Ausnahme ist **Starcraft 2**: Hier schnellt die Framerate um neun Prozent nach oben – das kann in kritischen Situationen den wichtigen Unterschied zwischen nicht mehr flüssig und schnell genug für gutes Einheiten-Mikromanagement bedeuten. Allerdings ist DDR3-1600-RAM mit den niedrigen Latenzen 7-7-7-21 hier genauso schnell wie DDR3-2133 mit 9-10-9-24. Wenn Sie hauptsächlich **Starcraft 2** spielen, empfehlen wir daher das günstigere DDR3-1600-RAM mit niedrigen Latenzen.

Auch hier gibt es eine Ausnahme, die allerdings nur wenige Leser betreffen dürfte: Wenn Sie die Übertaktungsrekordjagd in den weltweiten Ranglisten mitmachen wollen, zählt natürlich jedes MHz – auch beim Speichertakt. Für die meisten Anwender und Spieler reicht aber (je nach Budget) DDR3-1333- oder DDR3-1600-Speicher.

SPANNUNG UND RAM-KÜHLER

RAM-Hersteller versuchen, mit wuchtigen Kühlern aufzufallen. Intel empfiehlt jedoch, die RAM-Spannung nicht auf mehr als 1,65 Volt anzuheben – sonst kann der Prozessor beschädigt werden. Dieser Wert liegt nur knapp über dem DDR3-Standard (1,5 Volt). Daher ist die Abwärme von RAM-Modulen auch bei schnellen oder übertakteten Modulen mit 1,65 Volt relativ gering. Wichtig ist zudem, dass die DIMMs trotz Kühlung nicht zu hoch sind, ansonsten passen die Module nicht unter breite CPU-Kühler – messen Sie vor dem Kauf den zur Verfügung stehenden Platz. Vorangegangene Tests zeigen zudem: Stromsparmodule mit 1,3 oder 1,35 Volt bringen bei Desktop-PCs nur einen geringen Vorteil.

AUFRÜSTBEISPIELE

Wer derzeit zwei Gigabyte altes DDR2-RAM hat, sollte auf vier Gigabyte aufrüsten – entsprechende Module sind zum fairen Preis erhältlich. Falls Sie allerdings bereits vier Gigabyte besitzen oder in den nächsten Monaten ohnehin einen neuen PC kaufen, lohnt es sich nicht mehr, DDR2-Speicher zu erwerben.

Wenn Sie schon DDR3-RAM haben und weitere Module ergänzen möchten, stellen Sie manuell im BIOS/UEFI die Spezifikationen der langsamsten Module ein (Tipps finden Sie unten). Bei aktuellen Platinen können Sie die Latenzen sogar pro Speicherkanal unterschiedlich einstellen. Wichtig beim Einbau: Wenn Sie nur zwei Module haben, verwenden Sie bei Intel-PCs den Slot, der am weitesten vom CPU-Sockel entfernt liegt, sowie den übernächsten Steckplatz. Bei AMD-Systemen sind hingegen die Bank direkt beim CPU-Sockel und die übernächste richtig. ❑

FAZIT

RAM-Kaufberatung

Anspruchsvolle Spieler, die ein Sockel-1155-System haben, können für einen geringen Aufpreis mit DDR3-1600-RAM einen geringen Vorteil nutzen. Acht Gigabyte lohnen sich hingegen nur, wenn Sie besonders speicherhungrige Anwendungen (etwa Virtualisierung) nutzen. Wenn Ihnen eine gute Kühlung wichtig ist, setzen Sie auf Kühlrippen statt Schlaufen. Für Arbeits- sowie HT-PCs oder für Spiele reichen jedoch vier Gigabyte DDR3-1333-Speicher – so können Sie viel Geld sparen.

ARBEITSSPEICHER RICHTIG EINSTELLEN

Asus (UEFI)

Target CPU Turbo-Mode Speed : 3800MHz
Target DRAM Speed : 1600MHz
Ai Overclock Tuner
BCLK/PEG Frequency
Turbo Ratio
By All Cores (Can Adjust in OS)
Memory Frequency
EPU Power Saving Mode
OC Tuner
DRAM Timing Control
CPU Power Management

Gigabyte (BIOS)

CPU Clock Ratio
CPU Frequency 3.1
Advanced CPU Core Features
>>>>> Standard Clock Control
BCLK/DMI/PEG Clock Control
BCLK/DMI/PEG Frequency(0.1MHz)
Extreme Memory Profile(X.M.P.)
System Memory Multiplier (SPD)
Memory Frequency(Mhz) 1333

MSI (UEFI)

Current DRAM Frequency
CPU Base Frequency [10kHz]
Adjust CPU Ratio
Adjusted CPU Frequency
EIST
Intel Turbo Booster
DRAM Ratio
Extreme Memory Profile(X.M.P)
Adjusted DRAM Frequency
DRAM Timing Mode
Advanced DRAM Configuration
VDroop Control
CPU Vcore
Current CPU Vcore
CPU IO
Current CPU IO
DRAM Voltage

Asrock (UEFI)

DRAM Frequency DDR3-1333
CAS# Latency (tCL) 9
Manual Setting
RAS# to CAS# Delay (tRCD) 9
Manual Setting
Row Precharge Time (tRP) 9
Manual Setting
RAS# Active Time (tRAS) 24
Manual Setting
Command Rate (CR) 1N

DAS BIOS ALS SCHALTZENTRALE | Bei Asus rufen Sie „Ai Tweaker“ oder „Extreme Tweaker auf“. Dort stehen Speichertakt und Spannungen zur Verfügung. Die Latenzen finden Sie im Untermenü „DRAM Timing Control“. Im BIOS von Gigabyte gibt es diese Einstellungen unter „Advanced Frequency Settings“. Beim MSI-UEFI heißt das Menü „OC“ und bei Asrock „OC Tweaker“ oder ähnlich.

Von: Daniel Möllendorf

DDR3-Speicher mit vier Gigabyte pro Modul und hohem Takt ist mittlerweile erfreulich günstig und bringt echte Vorteile!



Bild: MEV

Günstiger Edelspeicher

Die Preise für DDR3-Arbeitsspeicher haben sich auf einem neuen Rekordtief eingependelt. Kein Wunder also, dass praktisch alle RAM-Hersteller neben dem wenig gewinnbringenden Speichergeschäft nun SSDs, Netzteile, USB-Sticks oder Eingabegeräte anbieten. RAM-Urgestein OCZ stellt zudem gar keine Speichermodule mehr her.

Für die Käufer dagegen sind die niedrigen Speicherpreise natürlich umso erfreulicher – so bekommen sie zwei DDR3-1333-Module mit jeweils vier Gigabyte schon ab 40 Euro. Doch nicht nur langsames RAM ist günstig: Für einen geringen Aufpreis von nur zehn Euro gibt es zweimal vier Gigabyte mit DDR3-1600-Garantie; ein entsprechendes Acht-Gigabyte-Pärchen, das für den DDR3-1866-Einsatz freigegeben ist, bekommen Sie bereits ab günstigen 60 Euro – meistens sogar inklusive ordentlichen Übertaktungsspielraums. Das bringt nicht nur einen theoretischen Vorteil: AMDs Fusion-APUs der Llano-Reihe profitieren merklich von schnellem Hauptspeicher – besonders wenn die integrierte Grafikeinheit der Llano-APUs (Verschmelzung aus Prozessor und Grafikchip) zum Einsatz kommt. Auch bei aktuellen Intel-Prozessoren steigt die Systemleistung mit flottem Speicher ein wenig. Ob sich acht statt vier Gigabyte für Sie lohnen, hängt ganz von Ihren Ansprüchen ab: Wenn Sie viele Programme gleichzeitig laufen lassen oder gar mehrere virtuelle PCs nutzen, sind acht Gigabyte auf jeden Fall den geringen Aufpreis wert.

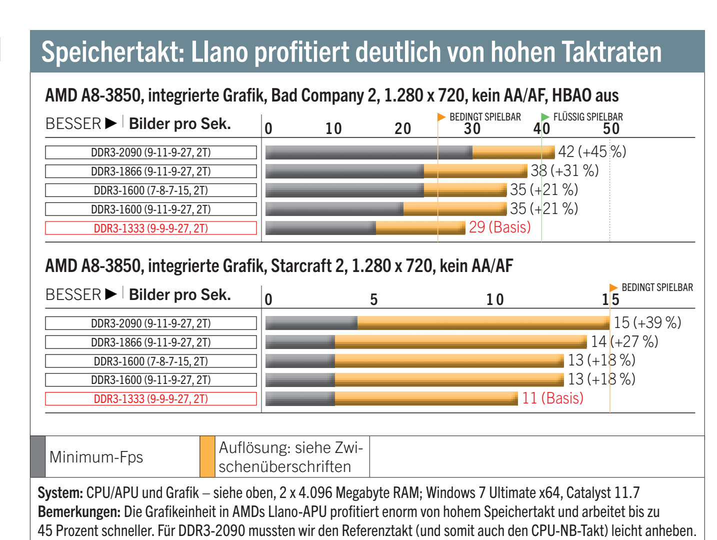
Daher testen wir im Folgenden Module, die für DDR3-1600 oder noch höheren Takt geeignet sind. Drei Speicher-Kits verfügen dabei über zweimal zwei Gigabyte; bei den anderen handelt es sich um Acht-Gigabyte-Pärchen.

BEWÄHRTES TESTSYSTEM

Als Testsystem verwenden wir erneut einen Core i7-860 (Lynnfield) sowie das Asus-Mainboard P7P55D Deluxe (Sockel 1156). Der Vorteil dieser Plattform gegenüber dem Nachfolger Sandy Bridge mit Sockel 1155: Der Referenztakt lässt sich hier deutlich weiter anheben. So kann der Speichertakt in unserem Übertaktungstest in feinen Stufen ermittelt werden. Bei Sandy Bridge lassen sich hingegen manche Taktraten gar nicht einstellen. Ein Beispiel: Der Sandy-Bridge-Prozessor Core i7-2600K bietet eine Einstellmöglichkeit für DDR3-1600 – dieser Wert lässt sich also auswählen, ohne den Referenztakt zu erhöhen. Möchte man das RAM übertakten, ist aber bereits bei DDR3-1680 eine Grenze erreicht, da sich der Referenztakt oft nur bis 105 MHz anheben lässt. Wählt man den nächsthöheren RAM-Multiplikator, arbeitet der Speicher mit DDR3-1866. Zwar kann der Referenztakt auch gesenkt werden, im Test startete der PC aber nicht mit weniger als 95,8 MHz – beim Multiplikator DDR3-1866 entspricht das DDR3-1788. Die Schritte zwischen DDR3-1680 und DDR3-1788 können also nicht eingestellt werden – beim verwendeten Core i7-860 hingegen schon.

G.SKILL SNIPER F3-14900CL9D-8GBSR

Wie alle Module aus der günstigen, aber optisch fragwürdigen Sniper-Reihe von G.Skill verfügt das getestete Kit mit der Bezeichnung F3-14900CL9D-8GBSR (zweimal vier Gigabyte) über Kühler, die an ein Scharfschützengewehr erinnern sollen – mit der stilisierten Waffe trifft G.Skill sicher nicht jedermanns Geschmack; in den meisten PCs verschwindet der Speicher aber



System: CPU/APU und Grafik – siehe oben, 2 x 4.096 Megabyte RAM; Windows 7 Ultimate x64, Catalyst 11.7
Bemerkungen: Die Grafikeinheit in AMDs Llano-APU profitiert enorm von hohem Speichertakt und arbeitet bis zu 45 Prozent schneller. Für DDR3-2090 mussten wir den Referenztakt (und somit auch den CPU-NB-Takt) leicht anheben.

sowieso, ohne gesehen werden zu können.

Unter den Kühlern verbergen sich extrem übertaktungsfreudige Chips: Zwar ist das Kit nur für DDR3-1866 gedacht, allerdings reicht hierfür bereits die DDR3-Standardspannung von 1,5 Volt. Sobald wir die RAM-Spannung gemäß unseren Testmethoden auf unbedenkliche 1,65 Volt angehoben und die Latenzen von 9-10-9-28 auf 9-11-9-27 gesetzt haben, protzte das Kit mit hohem Takt: 1.100 MHz (also DDR3-2200) liefen stabil. Weder Prime 95 noch Memtest 86+ (unsere beiden bewährten Stabilitätstestprogramme) fanden Fehler. Für so einen hohen Takt ist es aber bei den meisten Prozessoren nötig, den Referenztakt und weitere Spannungen anzuheben. Wenn Sie das nicht möchten, können Sie die Module im DDR3-1600-Modus betreiben – hier waren bei 1,65 Volt die niedrigen Latenzen 7-8-7-13 stabil. Bei DDR3-1333 (unserem dritten Leistungstest) erreichten wir stabil 6-7-6-12 – das sind flotte Timings, die allerdings fast alle Testkandidaten bewältigen. Wegen des hohen Taktpotenzials und des geringen Preises verdient sich das Riegelpärchen von G.Skill unsere Spartipp-Auszeichnung.

MUSHKIN REDLINE 996997

Im Gegensatz zum G.Skill-Kit eignen sich die feuerroten und relativ teuren Redline-Module laut Hersteller Mushkin für den DDR3-2133-Modus bei 1,65 Volt. Dieser Takt muss allerdings zwangsläufig im BIOS/UEFI manuell eingestellt werden. Zwar ist eine XMP-Vorgabe (Extreme Memory Profile) vorhanden, allerdings lud diese im Test mit unserer Standard-Hauptplatine Asus P7P55D Deluxe lediglich DDR3-1600 und 7-9-8-24 bei 1,65 Volt anstelle der versprochenen DDR3-2133. Mit unseren einheitlichen Testwerten (1,65 Volt, 9-11-9-27) waren sogar 1.075 MHz (DDR3-2150) möglich. Die Latenztests mit DDR3-1333 sowie DDR3-1600 fielen praktisch genauso gut aus wie beim G.Skill-Modulpaar. Wer also auf Nummer sicher gehen möchte, bekommt hier DDR3-2133-Garantie statt nur DDR3-1866-Spezifikation wie beim G.Skill-Kit, dafür sind die Mushkin-Module mit 110 Euro aber auch deutlich teurer. Unpraktisch ist zudem, dass die RAM-Kühlung mit 4,6 Zentimetern Höhe nicht unter jeden Prozessorkühler passt und sich nicht so einfach entfernen lässt – messen Sie sicherheitshalber vor dem Kauf nach.

KINGSTON HYPER X KHX2000C9AD3-T1K2/4GX

Mit schwer abnehmbaren, 6,1 cm hohen Kühlrippen sind die Hyper-X-Module von Kingston das höchste Pärchen im Test – prüfen Sie unbedingt, ob die Riegel in Ihren PC passen. Doch das Kit stellt auch einen zweiten Rekord auf: 1.110 MHz (DDR3-2220) bei den üblichen und ungefährlichen 1,65 Volt sind der beste Wert bei der Übertaktung im Testfeld. Die Herstellerspezifikation verspricht immerhin DDR3-2000 bei 1,65 Volt und CL9. Die weiteren Standardlatenzen verraten weder die Kingston-Webseite noch die Aufkleber auf den Modulen. Wählt man im BIOS/UEFI die XMP-Vorgaben, sind es 9-11-9-27. Wenn Ihnen vier statt acht Gigabyte Gesamtkapazität reichen und Sie möglichst viel Übertaktungsspielraum zum fairen Preis (70 Euro) suchen, sind Sie hier richtig.

GEIL EVO CORSA GOC34GB2133C9ADC

Wie das Pärchen von Mushkin bietet das günstige Kit aus der neuen Evo-Corsa-Reihe des Herstellers Golden Emperor International Limited (kurz: GEIL) offizielle DDR3-2133-Unterstützung. Der Preis für die beiden 4.096-Megabyte-Module fällt mit 65 statt 110 Euro deutlich niedriger als bei Mushkin aus. DDR3-2133 lief mit den vorgegebenen Latenzen 9-11-9-28 stabil, viel mehr Takt war bei 1,65 Volt aber nicht möglich – bei mehr als DDR3-2180 zeigten Memtest 86+ und Prime 95 Fehler an. Der relativ hohe Kühler besteht nur aus sehr dünnem Aluminium, die Chips blieben im Test trotzdem kühl.

ADATA XPG AX3U2000GC4G9B-DG2

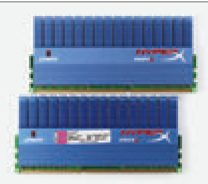
Im Vergleich zu den zuvor getesteten DDR3-2133-Pärchen bieten die beiden mit einer wuchtigen Kühlung ausgestatteten Vier-Gigabyte-Module von Adata mit DDR3-2000-Spezifikation erwartungsgemäß etwas weniger Maximaltakt: 1.040 MHz (DDR3-2080) in unserem Übertaktungstest sind dennoch ein gutes Ergebnis. Unter den massiven, festgeschraubten Kühlplatten bleiben die Chips ein wenig kälter als bei der Konkurrenz. Da die Module trotzdem nur 0,8 cm breit sind, lassen sich auch

DDR3-RAM

Auszug aus Testtabelle mit 18 Wertungskriterien

PC Games SPAR-TIPP 10/2011 1,59









Produkt	Sniper	Redline	Hyper X	Evo Corsa	XPG
Hersteller (Webseite)	G.Skill (www.gskill.com)	Mushkin (www.mushkin.com)	Kingston (www.kingston.de)	GEIL (www.geil.com.tw)	Adata (www.adata-group.com)
Produktnummer	F3-14900CL9D-8GBSR	996997	KHX2000C9AD3T1K2/4GX	GOC34GB2133C9ADC	AX3U2000GC4G9B-DG2
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 60,-/sehr gut	Ca. € 110,-/befriedigend	Ca. € 75,-/befriedigend	Ca. € 65,-/gut	Ca. € 85,-/befriedigend
Preis pro GiByte	Ca. € 7,50	Ca. € 13,75	Ca. € 18,75	Ca. € 16,25	Ca. € 10,63
Speichertyp	2 x 4 Gigabyte DDR3-1866	2 x 4 Gigabyte DDR3-2133	2 x 2 GiByte DDR3-2000	2 x 2 Gigabyte DDR3-2133	2 x 4 Gigabyte DDR3-2000
Ausstattung	**2,00**	**1,95**	**2,05**	**1,98**	**1,98**
Kühlkörper	Kühler in Gewehroptik	Grobe Kühlrippen	Hohe Kühlrippen	Schlaufen	Schlaufen
Besondere Ausstattung	Nein	Nein	Nein	Nein	Nein
Infos auf Aufkleber	Takt, Latenzen, Spannung	Takt, Latenzen, Spannung	Takt, Spannung	Takt, Latenzen, Spannung	Takt, Latenzen, Spannung
Eigenschaften	**1,84**	**1,86**	**2,22**	**2,12**	**1,85**
Kapazität	4.096 Megabyte pro Modul	4.096 Megabyte pro Modul	2.048 Megabyte pro Modul	2.048 Megabyte pro Modul	4.096 Megabyte pro Modul
XMP-Werte (in BIOS/UEFI auswählbar)	DDR3-1866, 9-10-9-28, 1,5 Volt	DDR3-1600, 7-9-8-24, 1,65 Volt	DDR3-2000, 9-11-9-27, 1,65 Volt	DDR3-2133, 9-11-9-28, 1,65 Volt	DDR3-2000, 9-11-9-27, 1,65 Volt
Vom Hersteller garantierter Takt	DDR3-1866	DDR3-2133	DDR3-2000	DDR3-2133	DDR3-2000
Vom Hersteller garantierte Latenzen	9-10-9-28	9-11-10-28	9-9-9-27	9-11-9-28	9-11-9-27
Temperatur (Prime 95, DDR3-1600, 9-9-9-27, 1,65 Volt)***	31,8 Grad Celsius	32,15 Grad Celsius	32,2 Grad Celsius	29,1 Grad Celsius	30,45 Grad Celsius
Höhe mit Kühler	4,3 cm	4,6 cm	6,1 cm	4,6 cm	4,8 cm
Breite mit Kühler	0,8 cm	0,6 cm	0,8 cm	0,6 cm	0,8 cm
Vom Hersteller vorgesehene Spannung	1,5 Volt	1,65 Volt	1,65 Volt	1,65 Volt	1,65 Volt
Leistung (60 %)**	**1,38**	**1,49**	**1,34**	**1,41**	**1,60**
Stabile Latenzen (DDR3-1333, 2T, Spannung: 1,65)	6-7-6-12*	6-7-6-11	6-7-5-18	6-7-6-11	6-7-6-11
Stabile Latenzen (DDR3-1600, 2T, Spannung: 1,65)	7-8-7-13*	7-8-7-12	6-8-7-20	7-8-7-13	7-8-7-13
OC-Ergebnis (9-11-9-27, 2T, 1,65 Volt)	1.100 MHz (DDR3-2200)*	1.075 MHz (DDR3-2150)	1.110 MHz (DDR3-2220)	1.090 MHz (DDR3-2180)	1.040 MHz (DDR3-2080)
FAZIT	+ Preis-Leistungs-Verhältnis + Sehr hoher Takt möglich − „Nur" DDR3-1866 garantiert	+ Hoher Takt möglich + DDR3-2133 garantiert − XMP nicht korrekt	+ Bestes Übertaktungsergebnis im Test − Nur zweimal zwei Gigabyte − Sehr hoher Kühler	+ Sehr hoher Takt möglich + DDR3-2133 garantiert − Nur zweimal zwei Gigabyte	+ DDR3-2000 garantiert + Hoher Takt möglich − Relativ hoher Kühler
	Wertung: **1,59**	Wertung: **1,65**	Wertung: **1,66**	Wertung: **1,67**	Wertung: **1,73**

System: Core i7-860, Asus P7P55D Deluxe (P55-Chip) * Achtung: Spannung liegt oberhalb der Herstellervorgabe! ** Die erreichten Ergebnisse können je nach Modul variieren. *** Tatsächliche Temperatur (Maximalwert), normiert auf 20 °C Lufttemperatur – keine Delta-Werte

bei nahe beieinanderliegenden Speicherbänken noch zwei Riegel nebeneinander einsetzen.

CORSAIR VENGEANCE CMZ8GX3M2A-1866C9R

Corsair hat die Preis-Leistungs-Serie Vengeance um Modelle mit blauen, weißen sowie roten Kühlern erweitert. Die roten Module mit dem Namen CMZ8GX3M2A1866C9R sind für den DDR3-1866-Einsatz vorgesehen – dieser Wert lässt sich bei Systemen mit Sockel 1155 (Sandy Bridge) oder FM1 (Llano) direkt per Speicherteiler einstellen. Hierfür sieht Corsair 9-10-9-27 und lediglich 1,5 Volt vor. Mit 1,65 Volt und 9-11-9-27 (Standardwerte des Übertaktungstests) waren sehr gute 1.040 MHz (DDR3-2080) möglich. Bei den stabil erreichbaren Latenzen mit DDR3-1333 und DDR3-1600 gibt es hingegen fast keine Unterschiede zu den teureren Modulen.

PATRIOT DIVISION 2 VIPER XTREME PXD38G1866ELK

Dank edler Optik eignen sich die beiden Vier-Gigabyte-Module von Patriot gut für Modding-Projekte sowie grundsätzlich für PCs mit Seitenfenster. Auch die Übertaktungs- und Tuning-Ergebnisse können sich sehen lassen: 1.010 MHz (DDR3-2020) waren in unserem Test mit 1,65 Volt kein Problem. Bei den Latenztests waren die üblichen Werte 6-7-6-11 (DDR3-1333) beziehungsweise 7-9-8-12 (DDR3-1600) möglich. Dabei ist das Viper-Xtreme-Kit lediglich für DDR3-1866 mit den Latenzen 9-11-9-27 spezifiziert – diese Werte werden auch hier automatisch eingestellt, wenn Sie im BIOS oder UEFI die XMP-Vorgaben auswählen.

CRUCIAL BALLISTIX TRACER BL2KIT25664-TB1608

Wie bei den übrigen Modulen der Ballistix-Tracer-Reihe bietet das DDR3-1600-Kit mit der Bezeichnung BL2KIT25664TB1608 dauerhaft leuchtende LEDs an der Unterseite sowie weitere LEDs, die oben angebracht sind und je nach Auslastung blinken – ein netter Effekt, der jeden Rechner mit Sichtfenster oder eine Casemod optisch aufwertet. Der Preis ist mit 50 Euro für zwei 2.048-Megabyte-DIMMs und DDR3-1600-Spezifikation (8-8-8-24) relativ hoch. Im Übertaktungstest mit angehobenen Latenzen waren immerhin 985 MHz möglich; DDR3-2000 lief aber nicht stabil. Unter den Standard-Heatspreadern wurden die Module in unserem Test mit 46,85 Grad Celsius erstaunlich warm – die meisten Module liegen bei 30 bis 32 Grad Celsius.

ADATA XPG AX3U1600GC4G9-2G

Das zweite, optisch eher unauffällig gehaltene Adata-Pärchen im Test gehört zwar ebenfalls zur Gaming-Reihe XPG, verfügt aber über deutlich schlichtere Kühler als das andere getestete Modell. Dementsprechend wurden die Chips im Test mit 35,6 Grad Celsius auch etwas wärmer – im normalen Einsatz macht das aber nur einen minimalen Unterschied. „Normal" heißt hier DDR3-1600-Betrieb bei 1,65 Volt und 9-9-9-24, denn dafür sind die Module spezifiziert und diese Werte sind auch im XMP hinterlegt. Mit unseren Standard-OC-Einstellungen waren immerhin 890 MHz (DDR3-1780) stabil; beim Latenz-Tuning kann das 55 Euro günstige Kit aber nicht mit den teureren Modulen mithalten.

GEIL ENHANCE CORSA GEC38GB1600C9DC

Für nur 45 Euro bietet das Acht-Gigabyte-Pärchen DDR3-1600-Garantie mit 9-9-9-28 bei lediglich 1,5 Volt. Als Markenzeichen der „Enhance"-Reihe sind die Module laut GEIL auf DDR3-1700 vorgetestet – dementsprechend sind auch die XMP-Werte programmiert. Bei unserem Test lief das Kit damit auch stabil; bei DDR3-1740 war dann allerdings Schluss – das schwächste Übertaktungsergebnis im Test. Wenn Sie nicht an der Taktschraube drehen möchten und neben dem Prozessorkühler genug Platz für 4,6 Zentimeter hohe Module haben, ist das 45 Euro günstige Enhance-Corsa-Kit aber eine gute Wahl. ❑

FAZIT

RAM ab DDR3-1600

Besonders wenn Sie ein Llano-System ohne Grafikkarte für gelegentliches Spielen verwenden möchten, lohnt sich RAM mit hohem Takt; doch auch ein PC mit aktueller Intel-CPU und Top-Grafikkarte profitiert ein wenig von schnellem RAM. Unser Testsieger ist gleichzeitig der Spartipp: Für 60 Euro bietet G.Skills Sniper-Kit enorm viel Taktpotenzial. Soll Ihr neuer Hauptspeicher noch weniger Kosten, reicht das Enhance-Corsa-Modell von GEIL. Vier-Gigabyte-Kits sind kaum günstiger.

DDR3-RAM

Auszug aus Testtabelle mit 18 Wertungskriterien

Produkt	Vengeance	Division 2 Viper Xtreme	Ballistix Tracer	XPG	Enhance Corsa
Hersteller (Webseite)	Corsair (www.corsairmemory.com)	Patriot (www.patriotmemory.com)	Crucial (www.crucial.com)	Adata (www.adata-group.com)	GEIL (www.geil.com.tw)
Produktnummer	CMZ8GX3M2A1866C9R	PXD38G1866ELK	BL2KIT25664TB1608	AX3U1600GC4G9-2G	GEC38GB1600C9DC
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 70,-/gut	Ca. € 80,-/befriedigend	Ca. € 50,-/befriedigend	Ca. € 55,-/befriedigend	Ca. € 45,-/gut
Preis pro GiByte	Ca. € 8,75	Ca. € 10,-	Ca. € 12,50	Ca. € 6,88	Ca. € 5,63
Speichertyp	2 x 4 Gigabyte DDR3-1866	2 x 4 Gigabyte DDR3-1866	2 x 2 Gigabyte DDR3-1600	2 x 4 Gigabyte DDR3-1600	2 x 4 Gigabyte DDR3-1600
Ausstattung	**1,98**	**1,80**	**1,65**	**2,00**	**1,98**
Kühlkörper	Schlaufen	Kupferplatte und grobe Kühlrippen	Standard-Heatspreader	Standard-Heatspreader	Schlaufen
Besondere Ausstattung	Nein	Nein	Aktivitäts-LEDs	Nein	Nein
Infos auf Aufkleber	Takt, Latenzen, Spannung	Takt, Latenzen, Spannung	Takt, Latenzen, Spannung	Takt, Latenzen, Spannung	Takt, Latenzen, Spannung
Eigenschaften	**1,85**	**1,87**	**2,06**	**1,85**	**1,86**
Kapazität	4.096 Megabyte pro Modul	4.096 Megabyte pro Modul	2.048 Megabyte pro Modul	4.096 Megabyte pro Modul	4.096 Megabyte pro Modul
XMP-Werte (in BIOS/UEFI auswählbar)	DDR3-1866, 9-10-9-27, 1,5 Volt	DDR3-1866, 9-11-9-27, 1,65 Volt	DDR3-1600, 8-8-8-24, 1,65 Volt	DDR3-1600, 9-9-9-24, 1,65 Volt	DDR3-1700, 9-9-9-28, 1,65 Volt
Vom Hersteller garantierter Takt	DDR3-1866	DDR3-1866	DDR3-1600	DDR3-1600	DDR3-1600
Vom Hersteller garantierte Latenzen	9-10-9-27	9-11-9-27	8-8-8-24	9-9-9-24	9-9-9-28
Temperatur (Prime 95, DDR3-1600, 9-9-9-27, 1,65 Volt)***	31,1 Grad Celsius	30,95 Grad Celsius	46,85 Grad Celsius	35,6 Grad Celsius	31,2 Grad Celsius
Höhe mit Kühler	5,3 cm	4,2 cm	3,0 cm	3,1 cm	4,6 cm
Breite mit Kühler	0,7 cm	0,7 cm	0,8 cm	0,7 cm	0,6 cm
Vom Hersteller vorgesehene Spannung	1,5 Volt	1,65 Volt	1,65 Volt	1,65 Volt	1,5 Volt
Leistung (60 %)**	**1,60**	**1,72**	**1,83**	**2,18**	**2,25**
Stabile Latenzen (DDR3-1333, 2T, Spannung: 1,65)	6-7-6-11*	6-7-6-11	6-7-6-15	7-7-6-14	7-7-6-13*
Stabile Latenzen (DDR3-1600, 2T, Spannung: 1,65)	7-8-7-12*	7-9-8-12	8-7-8-18	8-9-7-16	8-8-7-16*
OC-Ergebnis (9-11-9-27, 2T, 1,65 Volt)	1.040 MHz (DDR3-2080)*	1.010 MHz (DDR3-2020)	985 MHz (DDR3-1970)	890 MHz (DDR3-1780)	870 MHz (DDR3-1740)*
FAZIT	+ Viel Übertaktungspotenzial + DDR3-1866 mit 1,5 Volt − Relativ hoher Kühler	+ Viel Taktspielraum + Kühler mit Potenzial − Relativ hoher Kühler	+ Gut für Casemodder − Nur zweimal 2 Gigabyte − Wird sehr heiß	+ Günstig + Kühler kompakt und gut genug − DDR3-1866 nicht möglich	+ Sehr günstig − DDR3-1866 nicht möglich − Relativ hoher Kühler
	Wertung: **1,73**	Wertung: **1,77**	Wertung: **1,84**	Wertung: **2,08**	Wertung: **2,12**

System: Core i7-860, Asus P7P55D Deluxe (P55-Chip) * Achtung: Spannung liegt oberhalb der Herstellervorgabe! ** Die erreichten Ergebnisse können je nach Modul variieren. *** Tatsächliche Temperatur (Maximalwert), normiert auf 20 °C Lufttemperatur – keine Delta-Werte



Spielegrafik 2012

Von: Carsten Spille

Die Optik bestimmt mit, wie sehr Sie ein Spiel faszinieren kann. Wir geben einen Ausblick auf das, was uns 2012 erwartet.

Viele Spiele, besonders Großproduktionen, sogenannte AAA-Titel also, nutzen die visuell dominierte menschliche Wahrnehmung und definieren einen Großteil ihres Reizes über die Optik: Die Wichtigkeit von grafischem Realismus für solche Produktionen kann also gar nicht hoch genug eingeschätzt werden. Doch welche Technik verspricht das beste Kosten-Nutzen-Verhältnis? Haben die speicherplatzintensiven Voxel eine Zukunft, setzt man vielleicht besser auf physikalisch korrekte Brechungs- und Spiegelungseffekte mittels Raytracing oder sind bekannte Methoden wie Deferred Rendering noch ausbaufähig genug, sodass sie vor einem radikalen Umbruch zunächst noch weiterentwickelt werden?

Anhand von Entwickleraussagen, Vorabinformationen und Informationen von Hardware-Herstellern wagen wir einen Blick in die Zukunft: Wohin wird sich die Spielegrafik entwickeln? Grafikbombe gegen utilitaristischen Charme? Hier kommt unsere Prognose.

DILEMMA

Sie werden es vielleicht schon bemerkt haben: Die Zeit der großen Realismussprünge, deren Ergebnisse direkt ins Auge fallen, scheint vorbei. Die eine oder andere Schattentechnik hat in den meisten Spielen Einzug gehalten, ein hoher Dynamikumfang (HDR-Rendering mit erweiterten Fließkommaformaten) gehört schon fast zum guten Ton. Details werden über Normal-Maps und zum Teil Tessellation erzeugt, Oberflächeneffekte mittels Specular-Maps (Glanz-Texturen) simuliert. Jede weitere Verfeinerung der Grafik bringt proportional weniger Realismusgewinn und kostet unverhältnismäßig viel Rechenleistung und – was oft noch schlimmer ist – Zeit bei der Erstellung der Inhalte, also des eigentlichen Spiels. Denn einer der bestimmenden Faktoren in der sogenannten Content-Generation sind die Kosten für Texturkünstler, die den immer umfangreicher werdenden Spielwelten ihren einzigartigen, aber vielfältigen Look geben. Die Frage, vor der die meisten Studios stehen, lautet also, wie viel Prozent des oft etliche Millionen US-Dollar umfassenden Budgets für wie viel Prozent an Optikgewinn investiert werden sollen.

DIASPORA

Die Spieleindustrie befindet sich also am Scheideweg: Auf der einen Seite Multimillionen-Dollar-Projekte wie **Call of Duty: Modern Warfare 3** oder **Battlefield 3**, die es sich leisten können, viele Jahre Arbeitszeit (natürlich verteilt auf mehrere Schultern) auch in nur wenig optischen Gewinn zu investieren. Auf der anderen Seite stehen die Low-Budget-Produktionen, die sich teilweise zu Überraschungshits entwickeln, im Falle eines Misserfolgs aber nicht die komplette Entwicklerfirma in den wirtschaftlichen Abgrund reißen. Eine Mittelklasse zwischen diesen beiden Extremen, so Epic-Chef Mike Capps auf der Gamescom, werde es gerade auf Konsolenseite nicht mehr geben. Es reiche nicht mehr, nur „recht gute“ Spiele zu machen; in dieser Liga sei man zum Erfolg verdammt oder gehe unter, wie Capps am Beispiel von **Homefront** verdeutlichte, dessen Entwickler KAOS Studios trotz Verkäufen im Millionenbereich geschlossen worden sei.

RAYTRACING UND VOXEL: DIE EVERGREENS

Raytracing arbeitet mit dem Prinzip der Strahlverfolgung und erlaubt so besonders einfach zu implementierende, gleichzeitig aber sehr akkurate Schatten, Reflexionen und Lichtbrechungseffekte (Refraktion). Mit Nvidias Cuda-basiertem

BILDANALYSE: UNREAL ENGINE 3 „SAMARITAN"-DEMO

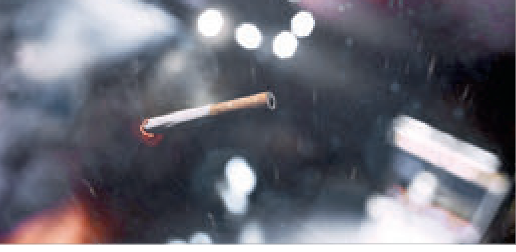
Mit Tiefenunschärfe, Wettereffekten, Schatten und Spiegelungen wirkt die Szene wie aus einem Guss.



Subsurface-Scattering für realistische Hautdarstellung



Bokeh: Linsen-Simulation bei verschiedener Blendenöffnung



Tessellation für animierte Oberflächenveränderung in Echtzeit



Die aktuelle Version der Unreal Engine 3 unterstützt neben Direct X 11 samt Tessellation (rechts unten) noch jede Menge neuer Techniken, angefangen von kombinierten Kantenglättungstechniken über realistischere Hautdarstellung via Subsurface-Scattering (rechts oben) bis hin zu korrekt beschatteten Reflexionen sogenannter Billboards wie den Leuchtreklamen im großen Bild oben. Darüber hinaus wird, wie bei anderen Engines auch, viel Wert auf eine Fotolinsen-Simulation bei der Berechnung von Tiefenunschärfe gelegt, sodass hübsche Bokeh-Effekte möglich sind (rechts Mitte).

Optix steht eine Raytracing-Engine auch für die Beschleunigung durch den Grafikchip bereit – was zunächst sehr sinnvoll erscheint, da die Technik extrem rechenintensiv ist. Schwierigkeiten bereiten hier vor allem noch die Animationen, da die Beschleunigungsstrukturen zur Laufzeit aktualisiert werden müssen. Die Voxeltechnik weist neben einem sehr hohen Rechenaufwand für eine detaillierte Darstellung auch das bislang ungelöste Problem immensen Speicherbedarfs auf. Entsprechende Komprimierungstechniken befinden sich aktuell noch in der Entwicklung.

Während beide Techniken im medizinisch-technischen Bereich, wo andere Prioritäten gesetzt werden, fest etabliert sind, äußern sich Entwickler meist vorsichtig, was den Einsatz in Spielen angeht. Mit **Outcast** (im Gegensatz zu Novalogics Voxelspace-Engine aus **Delta Force**, **Comanche** und Co.) und teilweise **Little Big Planet 2** für die Playstation 3 sind zumindest Ansätze voxelbasierter Techniken im Spielebereich zu sehen. Beim Raytracing ist es hier eher ruhig – zu mehr als oft vereinfachten Konzeptstudien wie das von Intel unter anderem auf der Cebit 2011 präsentierte **Wolfenstein: Ray traced** und einer leidlich spielbaren Version von **Pong** hat es bei der Strahlverfolgung bisher noch nicht gereicht.

Bei beiden Techniken scheint die Integration in und die Synchronisation mit der vorherrschenden Rasterisierungstechnik zu aufwendig, um die Vorteile der kombinierten Verfahren aufzuwiegen.

IM TREND: DEFERRED SHADING

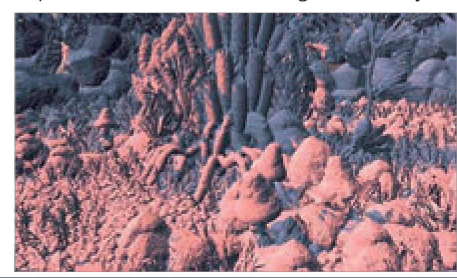
Immer mehr Aufwand wird betrieben, um die einzelnen Pixel so authentisch und korrekt beleuchtet wie möglich zu berechnen. Daher ist es umso wichtiger, die verfügbare Rechenleistung auf die wirklich sichtbaren Pixel zu konzentrieren – und da ist Deferred Rendering zurzeit das Mittel der Wahl. Mit **Battlefield 3** und der auch in **NfS: The Run** genutzten Frostbite-2-Engine und zum Teil auch der Cry-Engine 3 sowie der Unreal Engine 3 nutzen viele der führenden Spielemotoren eine solche verzögernde Technik – denn nichts anderes bedeutet „deferred": Die Beleuchtungsberechnung wird erst durchgeführt, wenn alle Informationen für die Pixelfarbe beisammen sind. Mit **Anno 2070** und **Starcraft 2** setzen vermehrt auch Strategie- so-



METRO: LAST LIGHT | Der **Metro 2033**-Nachfolger wird einer der Optikknaller 2012: Auf die bisher schon großartige Grafik legen die Entwickler von 4A-Games noch eine Schippe Shader und Physik drauf.

VOXEL, RAYTRACING UND ANDERE EXOTEN

Techniken aus der professionellen Visualisierung von CAD/CAE-Modellen via Raytracing oder medizinischen Daten via Voxel-Darstellung werden immer wieder für Spielegrafik ins Gespräch gebracht. Die australische Firma Euclideon zeigte vor Kurzem erneut ein Demo-Video ihrer „Unlimited Detail" genannten, auf angeblichen Punkte-Wolken basierenden Technik, um die eine Kontroverse entbrannte. Die Entwickler waren natürlich von ihrer – übrigens bereits 2003 auf der australischen Game Developers Conference präsentierten – Technik überzeugt und auch Crytek-Chef Cevat Yerli sieht hier Potenzial. Andere, wie **Minecraft**-Erfinder Markus Persson, zeigen sich skeptisch sowohl was die zugrunde liegende Technik angeht als auch bezüglich der Auswirkungen auf den nötigen Speicherplatz.



INTERVIEW MIT TONY TAMASI (NVIDIA)

„Spiele sollten für den PC optimiert werden“

PC Games: Derzeit scheinen Spiele hauptsächlich „Cross Platform“, also für den PC sowie die Xbox 360 und PS3, entwickelt zu werden und dadurch sowohl in Sachen Gameplay als auch Grafik eingeschränkt zu sein. Wie kann man echten Mehrwert für PC-Spieler schaffen?

Tony Tamasi: Das stimmt zwar oft, aber nicht immer. Die Entwickler hatten schon immer die Wahl, für den PC zu entwickeln und auf die Konsolen herunterzuskalieren oder andersherum auf den PC hinauf. Ich glaube, gerade in letzter Zeit erkennen mehr und mehr Entwickler, dass man besser damit fahren kann, auf den PC zu optimieren und dann für die Konsolen herunterzuskalieren. Titel wie **Batman: Arkham City** und **Battlefield 3** bringen gleichzeitig den PC an seine Grenzen, aber haben beide auch tolle Konsolenversionen zu bieten. Ich glaube, wie Epic-Chef Michael Capps auch, dass dieser Trend in Zukunft zunehmen wird.

Entscheidend ist es, sowohl Engine und Architektur als auch die Wahl der Algorithmen so abzustimmen, dass man möglichst ohne Änderungen am Content selbst skalieren kann. Effekte, die optisch überzeugen und das Spiel verbessern, gab es schon immer, aber in letzter Zeit wurden unglaubliche Fortschritte gemacht: bessere Beleuchtung durch Global Illumination, Schatten, Nachbearbeitung, Tessellation, Antialiasing, Unschärfe oder Überstrahlen – sie alle verschönern die Optik, ohne das grundlegende Spielprinzip zu ändern. Gameplayrelevante Effekte wie Physik waren bisher schwierig zu skalieren. Doch Physx und Apex helfen wesentlich dabei, nur noch einmal die Entwürfe zu machen und auf jeder Plattform das Maximum herauszuholen.

PC Games: Seht ihr denn eine Chance, Physik mehr in das Gameplay zu integrieren, anstatt sie nur als Augenschmaus zu verwenden?

Tony Tamasi: Man könnte jetzt sagen, dass es schon ziemlich viele rein optische Effekte in Spielen gibt – was ja nicht schlecht ist, sonst würden wir alle noch völlig zufrieden Spiele wie **MUDS**, **Tempest** oder **Space Invaders** zocken. Allerdings sind physikbasierte Effekte wie die Zerstörung oder Starrkörpersimulation [Rigid Body] bereits über mehrere Kerne, Cuda wie CPU, skalierbar. Unser neues Physx-3.0-SDK hat einen großen Leistungssprung bei Mehrkernprozessoren hingelegt – sowohl auf dem PC als auch auf der Konsole. Wir haben das mit genau dem Ziel verbessert, künftig mehr solcher gameplayrelevanten Effekte zu ermöglichen. Unser Apex-System ist speziell dafür entworfen, Effekte wie Partikel, Kleidung oder Zerstörungen einfacher beherrschbar zu machen, und nutzt dabei je nach Plattform alle vorhandenen Hardware-Ressourcen. Die Möglichkeiten sind also da und es ist Teil unserer Aufgabe, den Entwicklern nahezubringen, wie sie diese Möglichkeiten nutzen können, um ihre Inhalte kosteneffizient zu erstellen.


Tony Tamasi ist Senior Vice President, Content and Technology bei Nvidia

PC Games: Was spricht dagegen, Supersampling-Antialiasing oder gar Downsampling explizit im Treiber zu unterstützen?

Tony Tamasi: Hochwertiges Antialiasing ist sowohl im Treiber als auch in vielen Spielen bereits verfügbar: Im Nvidia-Control-Panel bieten wir zurzeit beispielsweise bis zu 32x AA mit Kombinationen von Multi- und Supersampling sowie Transparenz-AA (inklusive Supersampling) und anisotrope Filterung an. Eine der Schwierigkeiten bei modernen Spiele-Engines sind die Deferred Renderer. Um die aufwendige Beleuchtung nur für die wirklich benötigten Pixel berechnen zu können, arbeiten sie mit vielen Zwischenpuffern. Das ist schon etwas anderes im Vergleich zu früher, als es hauptsächlich Farb- und Tiefenpuffer gab. Per Treiber erzwungenes Antialiasing hat daher Probleme, die Antialiasing benötigenden Puffer herauszufischen. Man kann das bei bekannten Titeln zwar per Profil umgehen, aber wenn die Anwendung es selbst kontrolliert, ist das die effizientere Lösung.

Nvidia hat eine Reihe von hoch effizienten AA-Algorithmen zur Verfügung gestellt, bis hin zu Konsolenoptimierungen. Eines der jüngsten Beispiele ist FXAA, das einen analytischen Ansatz verwendet, um gute Resultate als Nachbearbeitungsschritt zu erzielen.

PC Games: Mehr und mehr Wert wird auf die Eignung von Grafikprozessoren für allgemeine Berechnungen gelegt. Wird die traditionelle Grafik-Pipeline in Zukunft nur noch eine Nebenrolle auf dem Grafikchip (GPU) spielen?

Tony Tamasi: Ich würde das eher so sehen, dass wir Mittel und Wege finden, die Fähigkeiten des Grafikchips auch für allgemeine Berechnungen zu nutzen. [...] Aktuelle GPUs ermöglichen es den Entwicklern, die Leistung sozusagen algorithmisch einzusetzen, anstatt durch das enge Korsett pipelinebasierter APIs zu zwängen. Ich denke, dass künftig alle neuen Grafik-Features in diesem Licht betrachtet werden. Ein gutes Beispiel ist Tessellation in Direct X 11. Trotz mehrerer Versuche in dieser Richtung und hardwarebasierter Tessellation hat sich das Konzept erst durchgesetzt, nachdem wir die Kombination aus programmierbarer und festverdrahteter Hardware zur Verfügung gestellt haben, die es den Entwicklern ermöglicht, die Ansprüche an Tessellation auf ihre Weise zu lösen und keine vorgegebene Einheitslösung zu verwenden.

PC Games: Was wünschen sich die Spielentwickler am häufigsten von euch als Grafik-Hardware-Hersteller?

Tony Tamasi: Sie haben einen unersättlichen Appetit auf Leistung – und danach, die Leistung ohne eine Erhöhung des Stromverbrauchs zu steigern. [...] Wir sind immer noch viele Größenordnungen von dem entfernt, was im Film möglich ist, und selbst da sind wir noch nicht am Ziel. Das wissen auch die Entwickler. Sie wünschen sich Möglichkeiten, wie sie etwa die Tessellation darstellt, um prozedural bessere Inhalte erschaffen zu können; also höhere Qualität, ohne dass die Rechenkosten dabei explodieren.

wie mit **Risen 2: Dark Waters** oder **Two World 2: Pirates of the Flying Fortress** Rollenspiele auf diese effiziente Technik und investieren die gesparte Rechenzeit lieber in bessere Beleuchtung und Screen-Space-Effekte als in ein die Räumlichkeit intensivierendes Ambient-Occlusion-Verfahren.

NEUES AUS KÖLN: GAMESCOM

Wie wir auf der Spielemesse von Quellen aus der Industrie erfuhren, wird es dieses Jahr wohl keine grundlegend neue Geforce-Hardware außer im Mobilbereich geben. Stattdessen wird eher ein „Content-War“ stattfinden, bei dem sowohl AMD als auch Nvidia versuchen werden, mit gesponserten Titeln die Aufmerksamkeit auf die Besonderheiten ihrer jeweiligen Produkte zu lenken. Auf AMD-Seite stehen **F1 2011** und **Deus Ex: Human Revolution** und **Battlefield 3** in den Startblöcken des Gaming-Evolved-Programms, bei Nvidia setzt das TWIMTBP-Team auf **Batman: Arkham City** und **Metro: Last Light**.

Vielen Titeln gemein ist der Aufwand, der beim Antialiasing betrieben wird. Herkömmliches Multisampling ist zunehmend problematisch, da man Ansätze entwickeln möchte, die auch auf den Konsolen genutzt werden können. Und so setzten Titel wie **Crysis 2** und das kommende **Battlefield 3** auf eine Kombination aus MSAA, Supersampling und (teils temporären) Post-Processing-Effekten wie FXAA und SRAA, um die unerwünschten Artefakte besonders an kontrastreichen Kanten wirksam zu unterbinden.

STREAMING-DIENSTE

Die größte Veränderung des gesamten Spielesektors auch jenseits der Grafik steht jedoch mit Cloud-basierten Streaming-Diensten wie Onlive und Gaikai an. Das Prinzip ist einfach: Spiele werden nahtlos auf verschiedene Endgeräte übertragen, nachdem sie auf Rechnerfarmen vorberechnet werden. Leistungsfähige Rechner werden so überflüssig, lediglich eine schnelle Internetverbindung mit niedrigen Latenzen ist vonnöten, Kosten fallen je nach Nutzung an. Da die Grafik auf einheitlicher Hardware vorberechnet wird, eröffnet das Streaming natürlich auch Chancen für exotischere Rendertechniken wie zum Beispiel Raytracing oder Voxel neu. ❑

„Spiele werden in naher Zukunft in der Cloud simuliert“

PC Games: Ist das Deferred Rendering nicht nur für euch, sondern generell die Technik der Zukunft?

Burkhard Ratheiser: Ich kann mir sehr vieles vorstellen; was in fünf Jahren aktuell sein wird, das kann keiner so richtig vorhersehen. [...] Deferred Rendering ist ein tolles System, weil man Zugriff auf die Daten einzelner Pixel hat und man mit den Informationen aus dem G-Buffer schon extrem viel erreichen kann wie zum Beispiel unsere Screen Space Reflections, bei denen ich auch zunächst gedacht habe „Wie soll so was funktionieren?“

PC Games: Was wäre euch auf Hardware-Seite künftig wichtig? Zum Beispiel ein einheitlicher Adressraum für CPU und GPU, eine offene Physikbibliothek wie Bullet, virtualisierter Texturspeicher oder etwas ganz anderes?

Burkhard Ratheiser: Etwas ganz anderes: Ich sehe in der näheren Zukunft eine zunehmende Diversifikation von unterschiedlichen Geräten, welche die Spieler besitzen und auch zum Spielen nutzen (verschiedenste PCs, Note-, Ultra- und Netbooks, Tablet Computer, Smartphones, Konsolen etc.). Spiele werden in naher Zukunft in der Cloud simuliert und man kann überall und jederzeit mit seinen unterschiedlichen Geräten auf ein Spiel, oder Teile dessen, zugreifen. Im Prinzip dient das jeweilige Gerät nur als Client, der als Terminal fungiert. Die grafische Berechnung der Bilder kann dabei sowohl von dem jeweiligen Client durchgeführt werden bzw. es werden die Bilder in der Cloud berechnet und zum Client gestreamt.

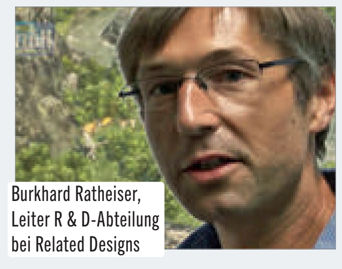
Wir arbeiten bereits an einer komplett neuen, plattformübergreifenden Engine-Technologie, welche eine persistente Spielwelt in der Cloud simuliert, in der jede Aktion direkte Auswirkungen hat und jede Spielsession von Aktionen anderer Spieler beeinflusst wird, wo immer und womit sie auch spielen.

PC Games: Was hältst du von Techniken wie Raytracing oder Voxel-/Point-Cloud-basierten Ansätzen? Haben diese einzigartige Vorteile, sind sie völlig überflüssig oder ist deren Einsatz für bestimmte Teilgebiete innerhalb hybrider Engines eher der Weg der Zukunft?

Burkhard Ratheiser: Die Chancen für Raytracing in Echtzeitanwendungen sehe ich, wenn überhaupt, eher langfristig. Um die gleiche Darstellungsqualität aktueller, hochqualitativer Spieleszenen in Echtzeit mithilfe von reinem Raytracing darstellen zu können, bedarf es einer immensen Rechenleistung, die in absehbarer Zeit nicht in Heimcomputern vorhanden sein wird.

Ich könnte mir eventuell ein Mischverfahren vorstellen, wo bestimmte Teile durch Raytracing (vor allem Reflexionen) berechnet werden, wobei der wirkliche Nutzen relativ fraglich ist. Voxel-/Point-Cloud-basierten Ansätzen stehe ich sehr skeptisch gegenüber. Einer der Hauptgründe ist das immens hohe Datenaufkommen, um eine abwechslungsreiche Spielwelt darstellen zu können. Ein weiterer Nachteil dieser Verfahren sind die sehr stark eingeschränkten Möglichkeiten, die Szene sinnvoll zu animieren, und letztendlich sind sie in Sachen Geschwindigkeit den dreiecksbasierenden Verfahren unterlegen.

PC Games: AMD nutzt im Bulldozer ja verschiedene Kerne: Integer- und FPU-/SSE-/AVX-Einheiten sind nicht


Burkhard Ratheiser, Leiter R & D-Abteilung bei Related Designs

in gleicher Zahl vorhanden – für Spiele eher gut oder eher schlecht? Sprich: Braucht man mehr Kerne und hohe Integer-Leistung oder sind die SSE-/AVX-Einheiten eher der Knackpunkt bei Spielen?

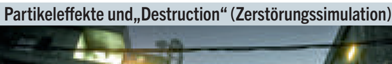
Burkhard Ratheiser: Ob man mehr Kerne oder mehr SSE-/AVX-Einheiten braucht, hängt auch von der Art der Spiele ab. So profitieren komplexe Simulationen weitaus mehr von mehreren Kernen (vorausgesetzt, es wird dementsprechend optimal programmiert), während grafisch sehr anspruchsvolle Spiele unter Umständen mehr von SSE-/AVX-Einheiten profitieren. Ich für meinen Teil würde aufgrund unserer Engine-Architektur und intensiver Multithreading-Bemühungen die Mehrkern-Variante bevorzugen.

BILDANALYSE: BATTLEFIELD 3

Detaillierte Texturen und glaubwürdige Beleuchtung



Mit der Frostbite-2-Engine hat **Battlefield 3** nun auch Deferred Shading – unterstützt durch Kacheleinteilung und Compute-Shader-Nutzung – im Programm und erlaubt so eine großteils dynamische Beleuchtung, wie die vielen räumlich begrenzten Lichtquellen oben und oben rechts andeuten. Für eine vielschichtig zerstörbare Umgebung waren statisch vorberechnete Light- und Occlusion-Maps für animierte Objekte nicht zweckdienlich. Um die Performance auch in den extrem großen Outdoor-Spielkarten (rechts unten) zu erhalten, nutzt **Battlefield 3** für statische Geometrie allerdings noch dynamische Light-Maps.



Partikeleffekte und „Destruction“ (Zerstörungssimulation)



Weitläufige, detaillierte Spielwelt





Spieler-Grafikkarten für 150 bis 300 Euro

Von: Raffael Vötter

Im Preisbereich zwischen 150 und 300 Euro ist die Auswahl an Grafikkarten groß. Wir küren die besten Modelle für Spieler.

Ihre Grafikkarte hat bald zwei Jahre auf dem Buckel und Sie fragen sich, ob sich jetzt schon eine Aufrüstung lohnt? Für Besitzer einer Radeon HD 5870 oder einer Geforce GTX 480 haben wir eher eine schlechte Nachricht: Nein, der Kauf einer aktuellen Grafikkarte dieser Preisklasse lohnt sich nicht unbedingt – Sie haben die hier zu erwartende Leistung bereits im Rechner, denn diese Karten befinden sich auf dem Niveau neuerer Modelle. Die HD 5870 kann es mit der HD 6950 aufnehmen und die GTX 480 liegt im Mittel knapp unterhalb der GTX 570. Abhilfe schafft nur eine Geforce GTX 580 (ab 360 Euro). Wer allerdings seinen betagten 3D-Beschleuniger in Rente schicken will, findet gerade im Preissegment zwischen 150 und rund 300 Euro einige empfehlenswerte Modelle.

MSI R6970 LIGHTNING

MSIs neuester „Blitz" arbeitet mit 940/2.750 MHz (+7 Prozent Chiptakt) – nur Powercolors HD 6970 PCS+ ist schneller. Im Gegensatz zur Konkurrenz verfügt die Lightning über einige Spezialfunktionen. Da wäre zum einen der Dual-BIOS-Schalter: Die „Performance"-Standardeinstellung verschiebt die Limits von Powertune (Stromspartechnik) auf bis zu 2.000/4.000 MHz – damit können jedoch nur Extremübertakter etwas anfangen. Die „Silence"-Schalterstellung verfügt über dieselbe Lüftersteuerung wie „Performance", aktiviert jedoch die Powertune-Drossel, was das Übertaktungspotenzial im Keim erstickt. Daher empfehlen wir die Standardeinstellung. Da die Lightning ein für Übertaktungen optimiertes Design besitzt, wird die Karte trotz niedriger Temperaturen relativ laut: In **Battlefield: Bad Company 2** messen wir 3,5 Sone.

AMD RADEON ODER NVIDIA GEFORCE?

Kaufen Sie eine Geforce GTX 500/400, wenn Sie ...

- ➕ ... die schnellste Karte mit einem Grafikchip suchen (gilt nur für die Geforce GTX 580).
- ➕ ... die derzeit beste anisotrope Texturfilterung wünschen (Filter-„Optimierungen" lassen sich deaktivieren, Flimmern geringer als bei Radeon-Karten).
- ➕ ... Wert auf SGSSAA bei jeder Grafikschnittstelle (API) legen (NvidiaInspector oder Geforce SSAA-Tool erforderlich).
- ➕ ... Wert auf Cuda-Funktionen (GPU-Physx & Co.) legen.
- ➕ ... SLI nutzen möchten (benötigt eine Hauptplatine mit Nforce-/X58-/P55-/P67-/Z68-Chipsatz).
- ➖ ... höchstens zwei Monitore nutzen – für Triple-Head ist SLI nötig.
- ➖ ... über eine 3D-Leistungsaufnahme um 230 Watt (GTX 480/580) hinwegsehen können.



Kaufen Sie eine Radeon HD 6900, wenn Sie ...

- ➕ ... das hochwertige Supersampling-AA (SGSSAA) unter DX9 nutzen möchten – mit SSAA ist eine HD 6970 auf/über GTX-580-Niveau.
- ➕ ... Wert auf Eyefinity (Multi-Monitoring mit mehr als zwei LCDs) legen.
- ➕ ... das hübsche Custom-Filter-AA (CFAA) oder MLAA nutzen möchten.
- ➕ ... Crossfire nutzen möchten. Es läuft auf allen Non-Nforce-Platinen.
- ➕ ... eine Geforce-GTX-ähnliche Tri-Setup- und hohe Tessellationsleistung wünschen.
- ➖ ... über spielabhängig flimmriges AF hinwegsehen können.
- ➖ ... auf GPU-Physx (**Alice 2**, **Batman Arkham Asylum**, **Mafia 2** & Co.) verzichten können.



Per Afterburner auf 30 Prozent Drehstärke fixiert, beträgt die Lautheit sehr gute 0,4 Sone bei 83 Grad Celsius.

POWERCOLOR HD 6970 PCS+

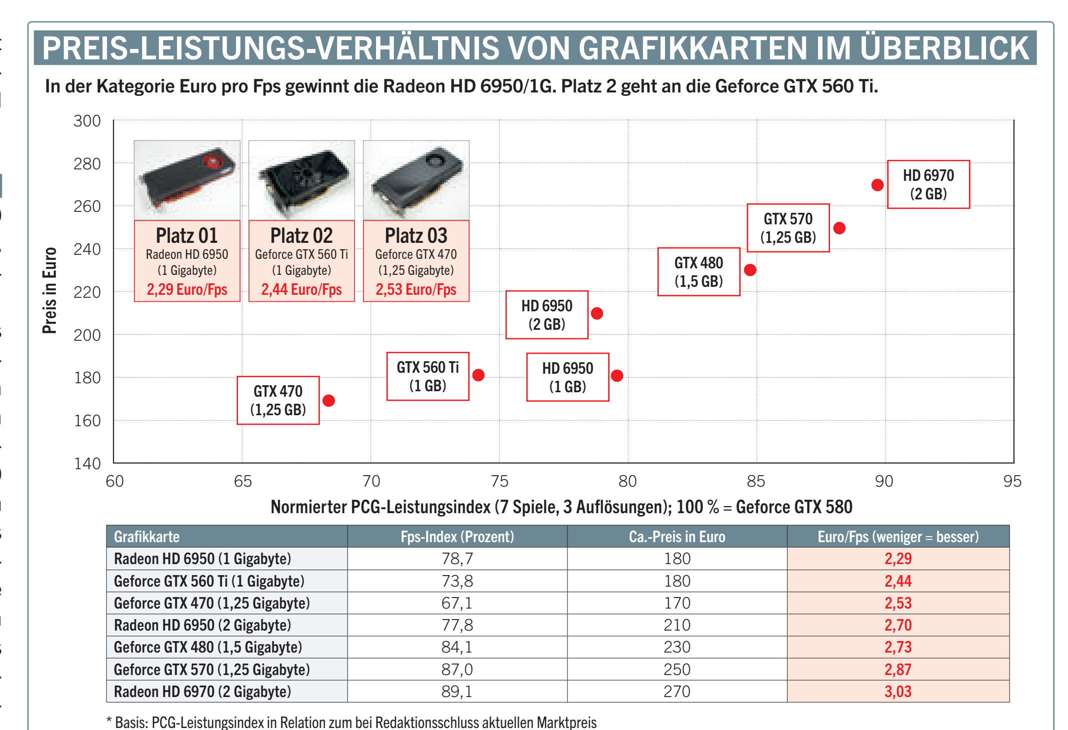
Obwohl die PCS+ auf 940/2.850 MHz übertaktet ist (+7/4 Prozent), hat der ausladende Dual-Slot-Kühler kein Problem mit der Abwärme: In **BF: Bad Company 2** beträgt das Surren der Lüfter 2,7 Sone bei lediglich 71 Grad Celsius. Die beiden Axiallüfter leiden jedoch an einem technischen Problem: Die zum Anstoß benötigte Drehkraft beträgt 20 Prozent, womit die Karte auch im 2D-Betrieb 2,2 Sone erzeugt – das ist in leiser Umgebung klar wahrnehmbar. Per Tool, beispielsweise dem MSI Afterburner, lassen sich minimal 25 Prozent forcieren, das Problem ist also nicht lösbar. Immerhin: Wenn Sie das Powertune-Limit heraufsetzen, lässt sich die starke Kühlung in Takt ummünzen: Mit 1,3 Volt arbeitet unser Testmuster mit 1.000/3.100 MHz (+6/9 %).

EVGA GTX 570 SUPERCLOCKED+BACKPLATE

GTX-570-Karten im Referenzdesign sind ab 250 Euro erhältlich. Das gute Fps-pro-Euro-Verhältnis überschattet jedoch die relativ laute Kühlung: Je nach Karte beträgt das Radiallüfter-Rauschen bis zu 4,1 Sone. Nvidias Premium-Partner Evga montiert auf der GTX 570 Superclocked+ Backplate eine metallene Rückplatte, die nicht nur wertig aussieht, sondern auch der Wärmeabfuhr dient. Durch sie profitiert die Karte von einem Gehäuseluftstrom und erzeugt in Spielen noch akzeptable 3,5 Sone. Die Abluft entweicht durch die Slotblende. Zu den Pluspunkten der Karte gehören die moderate Übertaktung um 9/3 Prozent (GPU/RAM) sowie die erweiterte Herstellergarantie von zehn statt zwei Jahren (Registrierung notwendig!)

MSI N570 GTX TWIN FROZR III POWER EDITION/OC

Die TFIII Power Edition arbeitet mit 770 anstelle von 732 MHz Kerntakt (+5 % Übertaktung) und nutzt den edlen Vollmetallkühler Twin Frozr III. Dieser arbeitet effizient – solange Sie das „Silence"-BIOS nutzen, das sich per Schalter an der Oberseite aktivieren lässt: In **BF: Bad Company 2** sind damit sehr gute 63 Grad Celsius bei 1,6 Sone zu verzeichnen. Das „Performance"-BIOS ist nicht empfehlenswert, da es deutlich höhere Drehzahlen einstellt. Sie können das Kühlpotenzial des Twin Frozr III allerdings optimal nutzen, indem Sie im MSI Afterburner manuell 40 Prozent forcieren (0,5 Sone).



PREIS-LEISTUNGS-VERHÄLTNIS VON GRAFIKKARTEN IM ÜBERBLICK

In der Kategorie Euro pro Fps gewinnt die Radeon HD 6950/1G. Platz 2 geht an die Geforce GTX 560 Ti.

Grafikkarte	Fps-Index (Prozent)	Ca.-Preis in Euro	Euro/Fps (weniger = besser)
Radeon HD 6950 (1 Gigabyte)	78,7	180	2,29
Geforce GTX 560 Ti (1 Gigabyte)	73,8	180	2,44
Geforce GTX 470 (1,25 Gigabyte)	67,1	170	2,53
Radeon HD 6950 (2 Gigabyte)	77,8	210	2,70
Geforce GTX 480 (1,5 Gigabyte)	84,1	230	2,73
Geforce GTX 570 (1,25 Gigabyte)	87,0	250	2,87
Radeon HD 6970 (2 Gigabyte)	89,1	270	3,03

* Basis: PCG-Leistungsindex in Relation zum bei Redaktionsschluss aktuellen Marktpreis

ASUS ENGTX570 DIRECT CU II

Asus' DCII-Kühldesign kommt auf mehreren Testkandidaten zum Einsatz. Der monströse Kühler, der drei PCI-E-Steckplätze belegt (Triple-Slot-Kühler), ermöglicht Bestwerte bei der Lautheit: 1,2 Sone unter typischer Spielelast und 1,7 Sone im VGA-Tool sind in dieser Leistungsklasse ungeschlagen. Auf eine (nennenswerte) werkseitige Übertaktung müssen Sie jedoch verzichten. Dank niedriger Temperaturen ebnet der Kühler jedoch den Weg für manuelles Tuning: Mit 1,1 Volt GPU-Spannung verkraftet unser Testmuster 900/1.800/2.300 MHz (+21/21 Prozent) bei lediglich 1,6 Sone (73 °C). Sofern Sie mindestens drei Steckplätze im Gehäuse freiräumen können, liefert die ENGTX570 DCII keinen Anlass zu Kritik.

GIGABYTE GTX 570 SUPER OVERCLOCK

Nicht nur Asus und MSI haben an Übertakter gerichtete Grafikkarten im Programm: Gigabytes „Super Overclock"-Reihe (SOC) schmückt sich ebenfalls mit besonders kräftigen Bauteilen, Spezialfunktionen und einem raffinierten Kühldesign. Die GTX 570 SOC bricht gleich ein paar Rekorde: Mit 845/1.690 MHz Chiptakt (+15 %) ist sie die schnellste GTX 570 im Handel – obwohl der Speicher nicht übertaktet ist. Auch die Länge der Karte, 27,1 Zentimeter, ist in dieser Leistungsklasse rekordverdächtig. Der „Windforce 3x"-Kühler (Dual-Slot) verfügt zwar über eine Vapor-Chamber nebst Heatpipes und geneigten Lüftern, wird jedoch von einer übereifrigen Lüftersteuerung gegängelt: In Spielen erzeugt die Karte ein 2,6 Sone lautes Surren – bei nur 62 °C Kerntemperatur. Auf 40 Prozent Lüfterdrehzahl fixiert, bleibt die Karte bei 0,8 Sone. Unverständlich: Wenn Sie auf die Installation des Gigabyte-Tools OC Guru verzichten, aktiviert die Karte nur einen „halben" 2D-Modus und verbraucht viel Strom. Erst das Profil „Green" innerhalb der Software sorgt für die Abschaltung aller Wandlerphasen. Diese zwei Punkte hinterlassen einen bitteren Nachgeschmack, manuell optimiert ist die Karte jedoch sehr attraktiv.

ASUS EAH6970 DIRECT CU II

Während die einprozentige Übertaktung des Grafikchips (890 gegenüber 880 MHz) in die Kategorie „Kosmetik" fällt, gehört der Triple-Slot-Kühler zu den herausragenden Merkmalen der EAH6970 DCII: Im Leerlauf surren beide Lüfter mit guten 0,7 Sone, unter Last mit 1,8 – das ist nicht einmal halb so laut wie das Referenzdesign (mindestens 4,5 Sone). Im Vergleich mit der ENGTX570 DCII fehlt der HD 6970 unter anderem die Backplate, weshalb sie sowohl etwas lauter als auch wärmer wird. Der einzige Kritikpunkt ist die Neigung der Karte zu Zirp-/Fiepgeräuschen. Mit angehaltenen Lüftern messen wir ein von den Fps abhängiges Störgeräusch, das bis zu 0,4 Sone laut ist und in üblichen Gehäusen wahrgenommen wird.

ASUS EAH6950 DIRECT CU II

Auch bei der EAH6950 ist der DCII-Kühler das „Killerfeature": Dank der Kombination aus der relativ genügsamen Cayman-Pro-GPU und der Drei-Slot-Kühlfläche ist die Karte konkurrenzlos: Im 2D-Betrieb konstant bei 0,6 Sone, beschleunigen die beiden Axiallüfter in Spielen lediglich auf 1.150 Umdrehungen pro Minute. Die entstehende Geräuschemission von 0,9 Sone ist in dieser Leistungsklasse ungeschlagen – die Karte ist in Spielen nur halb so laut wie die EAH6970 DCII (1,8 Sone). Zusammen mit den hervorragenden Temperaturen lässt sich die Karte gut übertakten: Im Test mit Standardspannung sind 950/2.700 MHz (+17/8 %) möglich, ohne dass die Karte lauter als 1,0 Sone wird.

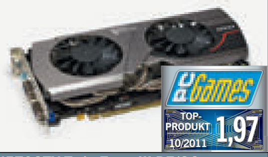
SAPPHIRE HD 6950 DIRT 3 ED.

Sapphires neuestes Kühldesign basiert auf Doppelbelüftung – mit guter Leistung: Unter Last surren die Lüfter mit 2,5 Sone, im Leerlauf nur mit 0,9. Wir empfehlen Ihnen, die 3D-Drehkraft mit einem Tool auf 30 Prozent zu fixieren, womit bei

GRAFIKKARTEN
Auszug aus Testtabelle
mit 67 Wertungskriterien









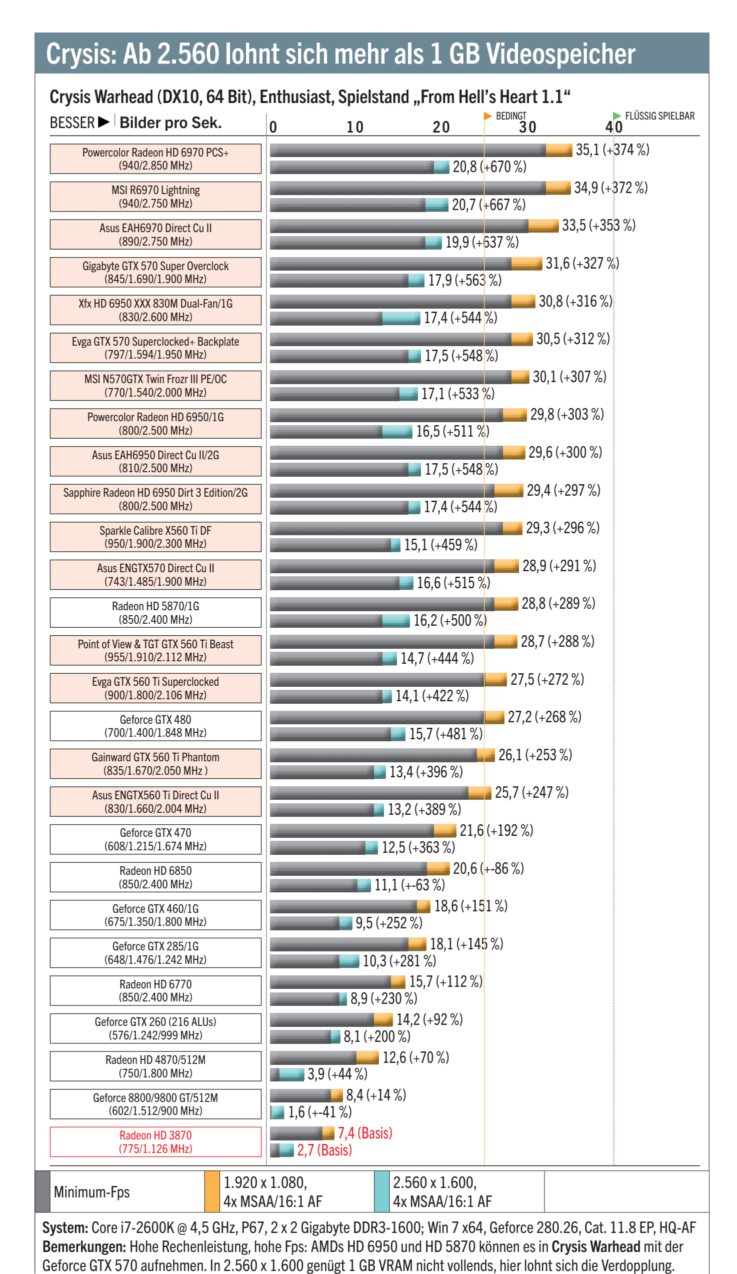
Produkt	R6970 Lightning	GTX 570 Superclocked+ Backplate	N570GTX Twin Frozr III PE/OC	Radeon HD 6970 PCS+
Hersteller/Webseite	MSI (www.msi-computer.de)	Evga; Bezugsquelle: Alternate.de	MSI (www.msi-computer.de)	Powercolor (www.powercolor.com/de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 320,-/befriedigend	Ca. € 310,-/befriedigend	Ca. € 290,-/befriedigend	Ca. € 290,-/befriedigend
Grafikeinheit; Codename (Fertigung)	Radeon HD 6970; Cayman XT (40 nm)	Geforce GTX 570; GF110 (40 nm)	Geforce GTX 570; GF110 (40 nm)	Radeon HD 6970; Cayman XT (40 nm)
Shader-ALUs/Textureinheiten/ROPs	1.536/96/32	480/60/40	480/60/40	1.536/96/32
2D-Takt (Grafikchip/Geforce-ALUs/VRAM)	250/300 MHz (0,900 V Grafikchip)	51/101/135 MHz (0,906 V Grafikchip)	51/101/135 MHz (0,912 V Grafikchip)	250/300 MHz (0,900 V Grafikchip)
3D-Takt (Grafikchip/Geforce-ALUs/VRAM)	940/2.750 MHz (1,175 V Grafikchip)	797/1.594/1.950 MHz (0,979 V Grafikchip)	770/1.540/2.000 MHz (1,000 V Grafikchip)	940/2.850 MHz (1,187 V Grafikchip)
Ausstattung (20 %)	**2,63**	**2,58**	**2,85**	**2,80**
Speichermenge/Anbindung	2.048 Megabyte (256 Bit)	1.280 Megabyte (320 Bit)	1.280 Megabyte (320 Bit)	2.048 Megabyte (256 Bit)
Speicherart/Zugriffszeit	GDDR5 (Hynix R0C, 6 Gbps)	GDDR5 (0,4 ns, Samsung HC04)	GDDR5 (0,4 ns, Samsung HC04)	GDDR5 (Hynix R0C, 6 Gbps)
Monitoranschlüsse	2x DVI (1x SL, 1x DL), HDMI, 2x Mini-DP	Mini-HDMI, 2 x Dual-Link-DVI	Mini-HDMI, 2 x Dual-Link-DVI	2x DVI (1x SL, 1x DL), HDMI, 2x Mini-DP
Kühlung	„Twin Frozr III", Dual-Slot, 5 HP (2 x 8, 3 x 6 mm), 2 x 90 mm axial, VRM-/RAM-Kühlplatte	Nvidia-Referenzdesign + Backplate, Dual-Slot, Verdampfungskammer, 65 mm radial	„Twin Frozr III", Dual-Slot, 5 Heatp. (2 x 8/3 x 6 mm), 2 x 75 mm axial, VRM-/RAM-Kühler	Eigendesign, Dual-Slot, 4 Heatpipes à 8 mm, 2 x 92 mm axial, gesteckter VRM-Kühler
Software/Tools	Afterburner-Tool, Treiber	Evga Precision, Treiber	Afterburner (Übertaktungs-Tool), Treiber-CD	Treiber-CD
Spiele-Vollversionen	–	-	-	–
Handbuch; Garantie	Schnellinstallations-Booklet (dt.); 3 Jahre	Gedruckt (dt.); 2 Jahre (10 nach Online-Reg.)	Schnellinstallations-Booklet (dt.); 3 Jahre	Schnellinstallations-Booklet (dt.); 2 Jahre
Kabel	Mini-DP-auf-DP-Kabel, Strom, DVI-VGA, CF-Br.	Mini-HDMI-HDMI, 2 x Molex auf 6-Pol	Mini-HDMI-auf-HDMI, DVI-VGA, 2x Strom	Mini-DP-auf-DP-Kabel, DVI-VGA, CF-Brücke
Adapter, Sonstiges	2 Lüftermodi per BIOS: Silence/Performance	DVI-VGA-Adapter, Poster	Dual-BIOS (Silence/Performance)	Dual-BIOS (Dip-Schalter), 1 x Strom: 6-auf-8-Pol
Eigenschaften (20 %)	**2,46**	**2,57**	**2,19**	**2,59**
Temperatur GPU (2D/Bad Company 2/VGA-Tool)	37/68/71 Grad Celsius („Silence"-BIOS)	39/84/88 Grad Celsius	36/63/62 Grad Celsius („Silence"-BIOS)	33/71/73 Grad Celsius
Lautstärke (2D/Bad Company 2/VGA-Tool)	0,4 (30 %)/3,5 (53 %)/3,5 (53 %) Sone	0,8 (40 %)/3,5 (61 %)/7,0 (74 %) Sone	0,2 (30 %)/1,6 (47 %)/1,5 (47 %) Sone	2,2 (20 %)/2,7 (34 %)/2,8 (35 %) Sone
Spulenpfeifen	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Unauffällig (erst ab hohen dreistelligen Fps)	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)
Leistungsaufnahme (2D/Blu-ray/Dual-Monitoring)	40/95/92 Watt	31/39/84 Watt	31/90/86 Watt	26/90/83 Watt
Leistungsaufnahme 3D/PCGH VGA-Tool	233/240 Watt (Powertune: Standard)	215/323 Watt	197/191 Watt	204/213 Watt (Powertune: Standard)
Grafikchip-Übertaktung bestanden? (10/20 Prozent)	Nein (1.035)/nein (1.080)/nein (1.130 MHz)	Nein (880 MHz)/nein (960 MHz)	Ja (845 MHz)/nein (885)/nein (925 MHz)	Nein (1.035)/nein (1.080)/nein (1.130 MHz)
Speicher-Übertaktung bestanden? (10/20 Prozent)	Nein (3.025)/nein (3.160)/nein (3.300 MHz)	Ja (2.145 MHz)/nein (2.340 MHz)	Ja (2.200 MHz)/ja (2.300)/nein (2.400 MHz)	Nein (3.135)/nein (3.280)/nein (3.420 MHz)
Spannung via Tool (Afterburner) wählbar	Ja (Grafikchip, Videospeicher & Aux)	Ja (Grafikchip)	Ja (Grafikchip, Videospeicher & Aux)	Ja (Grafikchip)
Länge/Breite der Karte; Stromstecker	30,9 (PCB: 28,0)/3,9 cm; 2 x 8-Pol (vertikal)	26,9 (PCB: 26,7)/3,6 cm; 2 x 6-Pol (vert.)	25,1 (PCB 24,3)/3,7 cm; 2x 6-Pol (vertikal)	26,7/3,7 cm; 1 x 8-Pol/1 x 6-Pol (vertikal)
Leistung im PCGH-Index (60 %)	**1,52**	**1,56**	**1,60**	**1,49**
FAZIT	+ Hoher Chiptakt + Zahlreiche Spezialfunktionen – Hohe Leistungsaufnahme	+ Ansehnliche Übertaktung + Zubehör & Garantiezeitraum – Verbrauch bei Multimonitoring	+ Unhörbar im Leerlauf + Übertaktungspotenzial mit Overvolting – Performance-BIOS viel zu laut	+ Schnellste HD 6970 + 1 GHz GPU-Takt möglich – Kühler im Leerlauf zu laut
	Wertung: 1,93	**Wertung: 1,96**	**Wertung: 1,97**	**Wertung: 1,97**

GRAFIKKARTEN
Auszug aus Testtabelle
mit 67 Wertungskriterien





Produkt	ENGTX570 Direct Cu II	EAH6970 Direct Cu II	GTX 570 Super Overclock	EAH6950 Direct Cu II
Hersteller/Webseite	Asus (www.asus.de)	Asus (www.asus.de)	Gigabyte (www.gigabyte.de)	Asus (www.asus.de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 300,-/befriedigend	Ca. € 310,-/befriedigend	Ca. € 310,-/befriedigend	Ca. € 220,-/befriedigend
Grafikeinheit; Codename (Fertigung)	Geforce GTX 570; GF110 (40 nm)	Radeon HD 6970; Cayman XT (40 nm)	Geforce GTX 570; GF110 (40 nm)	Radeon HD 6950; Cayman Pro (40 nm)
Shader-ALUs/Textureinheiten/ROPs	480/60/40	1.536/96/32	480/60/40	1.408/88/32
2D-Takt (Grafikchip/Geforce-ALUs/VRAM)	51/101/135 MHz (0,912 V Grafikchip)	250/300 MHz (0,875 V Grafikchip)	51/101/135 MHz (0,913 V Grafikchip)	250/300 MHz (0,900 V Grafikchip)
3D-Takt (Grafikchip/Geforce-ALUs/VRAM)	743/1.485/1.900 MHz (0,962 Grafikchip)	890/2.750 MHz (1,175 V Grafikchip)	845/1.690/1.900 MHz (0,975 V Grafikchip)	810/2.500 MHz (1,100 V Grafikchip)
Ausstattung (20 %)	**2,73**	**2,80**	**3,08**	**2,75**
Speichermenge/Anbindung	1.280 Megabyte (320 Bit)	2.048 Megabyte (256 Bit)	1.280 Megabyte (320 Bit)	2.048 Megabyte (256 Bit)
Speicherart/Zugriffszeit	GDDR5 (0,4 ns, Samsung HC04)	GDDR5 (Hynix R0C, 6 Gbps)	GDDR5 (0,4 ns, Hynix T2C)	GDDR5 (0,4 ns, Hynix T2C)
Monitoranschlüsse	2 x Dual-Link-DVI, HDMI, Displayport	2 x DVI (1x SL, 1x DL), 4 x Displayport	2 x Dual-Link-DVI, Mini-HDMI	2 x DVI (1x SL, 1x DL), 4 x Displayport
Kühlung	„Direct Cu II", Triple-Slot (!), 5 HP (2 x 8/3 x 6 mm), 2 x 92 mm axial, VRM-Kühler, Backplate	„Direct Cu II", Triple-Slot (!), 5 Heatpipes à 8 mm, 2 x 92 mm axial, gesteckter VRM-Kühler	„Windforce 3x", Dual-Slot, Vapor Chamber, 2 x 8-mm-HP, 3 x 75 mm axial, VRM-/RAM-Kühler	„Direct Cu II", Triple-Slot (!), 3 Heatpipes à 8 mm, 2 x 92 mm axial, VRM-Kühler
Software/Tools	Asus-Tools, Treiber-CD	Asus-Tools, Treiber-CD	OC Guru (Tweak-Tool), Treiber	Asus-Tools, Treiber-CD
Spiele-Vollversionen	-	-	-	-
Handbuch; Garantie	Schnellinstallations-Booklet (dt.); 3 Jahre	Schnellinstallations-Booklet (dt.); 3 Jahre	Schnellinstallations-Booklet (dt.); 2 Jahre	Schnellinstallations-Booklet (dt.); 3 Jahre
Kabel	Strom: 2x-6-auf-8-Pol-Adapter	Strom: 2x-6-auf-8-Pol-Adapter	DVI-VGA, 2 x Strom (Molex auf 8- & 6-Pol)	Mini-HDMI-auf-HDMI, Molex auf 8-Pol
Adapter, Sonstiges	DVI-VGA-Adapter, SLI-Brücke	HDMI-DVI-Adapter, SLI-Brücke	Spannungsmessp., VRM-Lastanzeige via LEDs	Dual-BIOS; Crossfire-Brücke
Eigenschaften (20 %)	**2,22**	**2,39**	**2,33**	**2,16**
Temperatur Grafikchip (2D/Bad Company 2/VGA-Tool)	36/63/75 Grad Celsius	37/71/80 Grad Celsius	37/62/73 Grad Celsius	37/65/72 Grad Celsius
Lautstärke (2D/Bad Company 2/VGA-Tool)	0,7 (15 %)/1,2 (26 %)/1,7 (31 %) Sone	0,7 (10 %)/1,8 (25 %)/2,8 (37 %) Sone	0,9 (42 %)/2,6 (64 %)/3,8 (76 %) Sone	0,6 (10 %)/0,9 (15 %)/1,1 (22 %) Sone
Spulenpfeifen	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Moderat (je nach Last: Zirpen)	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Moderat (je nach Last: Zirpen)
Leistungsaufnahme (2D/Blu-ray/Dual-Monitoring)	26/35/73 Watt	22,5/75/74 Watt	42 (32 mit OC-Guru-Tool!)/52/87 Watt	26/72/66 Watt
Leistungsaufnahme 3D/PCGH VGA-Tool	180/271 Watt	173/221 Watt (Powertune: Standard)	209/295 Watt	159/209 Watt (Powertune: Standard)
Grafikchip-Übertaktung bestanden? (10/20 Prozent)	Ja (815)/nein (855)/nein (890 MHz)	Nein (980)/nein (1.025)/nein (1.070 MHz)	Nein (930 MHz)/nein (970)/nein (1.015 MHz)	Ja (890 MHz)/nein (970 MHz)
Speicher-Übertakt. bestanden? (10/20 Prozent)	Ja (2.090)/ja (2.185)/nein (2.280 MHz)	Ja (3.025)/nein (3.160)/nein (3.300 MHz)	Ja (2.090)/ja (2.185)/nein (2.280 MHz)	Ja (2.750 MHz)/nein (3.000 MHz)
Spannung via Tool (Afterburner) wählbar	Nur via Smart Doctor & NV Inspector	Nur via Asus Smart Doctor	Ja (Grafikchip; per OC-Guru auch Speicher)	Nur via Asus Smart Doctor
Länge/Breite der Karte; Stromstecker	28,3 (PCB 26,8)/5,5 cm; 1x 8-Pol/1x 6-P. (vertikal)	29,2 (PCB 26,7)/5,5 cm; 2 x 8-Pol (vertikal)	27,2/3,5 cm; 1 x 8-Pol/1 x 6-Pol (vertikal)	29,2 (PCB 26,7)/5,5 cm; 1x 8/1x 6-Pol (vert.)
Leistung im PCGH-Index (60 %)	**1,63**	**1,57**	**1,51**	**1,92**
FAZIT	+ Eiskalt und leise + Relativ sparsam – Benötigt drei Steckplätze	+ Starker, leiser Kühler + Anschlussvielfalt – Benötigt drei Steckplätze	+ Sehr hoher Kerntakt (+15 %) + Effizienter, starker Kühler – 2D-Modus tritt erst mit Tool in Kraft	+ Riesiger, leiser Kühler + Übertaktungspotenzial – Platzbedarf im Gehäuse
	Wertung: 1,97	**Wertung: 1,98**	**Wertung: 1,99**	**Wertung: 2,13**



71 Grad Celsius Chiptemperatur nur noch 1,0 Sone erzeugt werden. Alternativ nutzen Sie die kräftige Kühlung, welche die Karte um drei Zentimeter verlängert (!), zum Übertakten. Wenn Sie die **Dirt 3**-Edition dieser Grafikkarte kaufen, liegt ein Steam-Coupon bei, der Sie zum Download des DX11-Spiels berechtigt. Abzüglich des Spielpreises sind die geforderten 210 Euro für Sapphires HD 6950/2G fair.

XFX HD 6950 XXX 830M DUAL-FAN & POWERCOLOR HD 6950

AMDs Radeon HD 6950/1G verfügt über das beste Preis-Leistungs-Verhältnis im 200-Euro-Bereich. Xfx' HD 6950 XXX 830M ist auf 830/2.600 MHz übertaktet (+4/4 %) und dementsprechend eine der Schnellsten ihrer Art. Das Kühldesign überzeugt mit einer ausgewogenen Mischung aus Materialaufwand und Lautstärke: Unter Last erreicht es gute 2,3 Sone bei 75 Grad Celsius – das ist etwas leiser und kühler als bei HD-6950-Karten im Referenzdesign. Auf dem Desktop beträgt das Surren unnötig laute 1,2 Sone.

Powercolors HD 6950/1G belegt ebenfalls zwei Slots in der Breite, arbeitet jedoch mit dem AMD-Referenztakt (800/2.500 MHz). Wie bei der HD 6970 PCS+ agieren die Lüfter mit einer Mindestdrehzahl, die Sie nicht verändern können. Das Resultat tönt mit 2,3 Sone im Leerlauf und 2,6 Sone in Spielen. Mit manuell gesetzten 25 Prozent Drehkraft sind 2,3 Sone bei nur 70 Grad Celsius möglich. Dank des starken Kühlers ist die Karte ein dankbares Übertaktungsobjekt – Details finden Sie in der Testtabelle.

EVGA GTX 560 TI SUPERCLOCKED

Mit Referenztakt – 822/1.645/2.004 MHz – liegt die GTX 560 Ti fast zehn Prozent hinter der HD 6950. Mit 900 MHz Kerntakt, den die Evga Superclocked auffährt, reicht es knapp für einen Gleichstand. Weitere Pluspunkte der Karte: sehr leise 0,3 Sone im 2D-Betrieb und kaum hörbare 1,2 Sone unter Last. Viel Luft nach oben ist angesichts 84 Grad Celsius jedoch nicht. Sowohl die Platine als auch der Kühler entsprechen dem Referenzdesign, ebenso die beiden nach hinten ausgerichteten 6-Pol-Stromstecker. Registrieren Sie sich binnen 30 Tagen nach dem Kauf auf www.evga.com, so steht Ihnen bei dieser Grafikkarte eine 10-Jahres-Garantie zu.

POINT OF VIEW & TGT GTX 560 TI BEAST

Point of View kooperiert für die „Beast“ und „Charged“-Versionen der GTX 560 Ti mit den Kühlexperten von Arctic. Der installierte Accelero Extreme Plus (Triple-Slot) hängt an einer ideal kalibrierten Lüftersteuerung: Im Leerlauf sind unhörbare 0,1 Sone zu verzeichnen, unter Last noch sehr leise 0,5 Sone bei 78 Grad Celsius – und das trotz der 16-prozentigen Übertaktung und der extrem hohen Leistungsaufnahme von 245 Watt. Letztere ist ein Problem, denn im Vergleich zu anderen Grafikkarten fiept (dreistellige Fps) und zirpt (zweistellige Fps) die Beast deutlich. Weitere Negativpunkte sind die Ausmaße der Karte und der stolze Preis – für 260 Euro erhalten Sie auch eine HD 6970 oder GTX 570 im Referenzdesign.

ASUS ENGTX560-TI DIRECT CU II

Anders als andere Direct-Cu-II-Grafikkarten benötigt die ENGTX560-Ti DCII nur zwei statt drei Einbauplätze, nutzt den gegebenen Raum jedoch effizient: Im Leerlauf surren die beiden Lüfter mit sehr leisen 0,4 Sone, während bei **Battlefield: Bad Company 2** gute 1,4 Sone erreicht werden. Damit liegt die Karte auf dem Geräuschniveau des Nvidia-Kühlers (siehe Evga), erzielt jedoch rund 10 Grad niedrigere Temperaturwerte. Mangels werkseitiger Übertaktung nutzen Sie dieses Potenzial am besten für das manuelle Drehen an der Taktschraube – oder Sie kaufen die DCII-TOP-Version mit 900 MHz.

SPARKLE CALIBRE X560 TI DF

Der in Asien erfolgreiche Hersteller Sparkle führt nun auch hierzulande seine Premium-Marke „Calibre“ ein. Die X560 Ti DF überzeugt äußerlich mit ihrem mattschwarzen Design inklusive einer Aluminium-Backplate. Ihr Dual-Slot-Kühler verfügt über eng stehende Lamellen, was auf ein High-Flow-Design schließen lässt. Die Lüftersteuerung unterstreicht den Eindruck: In Spielen drehen die Dual-Fans (DF) auf bis zu 2.350 U/Min. auf. Das charakteristische Surren der Axiallüfter entspricht 4,6 Sone. Forcieren Sie 50 Prozent Drehkraft, sind nur noch 2,7 Sone bei 83 Grad Celsius zu verzeichnen – mit 40 Prozent (1,3 Sone) fällt die 90-Grad-Marke. Für eine vollständig um 15 Prozent übertaktete GTX 560 Ti mit einer Leistungsaufnahme unter 180 Watt ist das eine befriedigende Leistung. Positiv ist die auf drei Jahre erweiterte Garantie nach Registrierung.

GAINWARD GTX 560 TI PHANTOM

Gainwards Phantom ist sowohl grafikchip- als auch speicherseitig nur um zwei Prozent übertaktet, punktet jedoch mit ihrem starken 2,5-Slot-Kühler: Im Leerlauf kaum zu hören (0,3 Sone), drehen die beiden Lüfter in Spielen auf höchstens 1.600 U/Min. auf. Das 0,8 Sone leise Surren ist sehr gut und stellt kein Problem dar, allerdings zeigt unser Testmuster eine etwas stärkere Zirpneigung als andere 560-Ti-Grafikkarten: Abhängig von der Bildrate und Ihrem Gehäuse ist das Geräusch deutlicher zu hören als die Belüftung. Falls Sie das nicht stört, sollten Sie die Leistung des Kühlers ausreizen: Mit etwas Spannungszugabe sind 950 MHz Chiptakt kein Problem. Die Karte ist übrigens auch mit 2 Gigabyte VRAM und Referenztakt erhältlich. Da sich der verdoppelte Speicher nur in Ausnahmefällen lohnt, raten wir zur 1G-Version. ❑

FAZIT

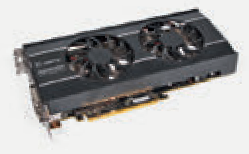
Grafikkarten bis 300 Euro

Die Auswahl ist groß, deshalb sollten Sie sich im Klaren darüber sein, was Sie wollen. Die Testtabelle verrät die Stärken und Schwächen. Soll der Neuerwerb möglichst leise sein, empfehlen wir ein Modell mit Triple-Slot-Kühlung – Sie benötigen dafür jedoch Platz im Gehäuse. Auch Übertakter haben mit einer solchen Karte den größten Spaß.

GRAFIKKARTEN

Auszug aus Testtabelle mit 67 Wertungskriterien









Produkt	Radeon HD 6950 Dirt 3 Edition	HD 6950 XXX 830M Dual-Fan	GTX 560 Ti Superclocked	Radeon HD 6950
Hersteller/Webseite	Sapphire (www.sapphiretech.com)	Xfx (http://xfxforce.com/de)	Evga (http://eu.evga.com)	Powercolor (www.powercolor.com/de)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 210,-/gut	Ca. € 210,-/befriedigend	Ca. € 200,-/befriedigend	Ca. € 180,-/gut
Grafikeinheit; Codename (Fertigung)	Radeon HD 6950; Cayman Pro (40 nm)	Radeon HD 6950; Cayman Pro (40 nm)	Geforce GTX 560 Ti; GF114 (40 nm)	Radeon HD 6950; Cayman Pro (40 nm)
Shader-ALUs/Textureinheiten/ROPs	1.408/88/32	1.408/88/32	384/64/32	1.408/88/32
2D-Takt (Grafikchip/Geforce-ALUs/VRAM)	250/300 MHz (0,900 V Grafikchip)	250/300 MHz (0,898 V Grafikchip)	51/101/135 MHz (0,950 V Grafikchip)	250/300 MHz (0,898 V Grafikchip)
3D-Takt (Grafikchip/Geforce-ALUs/VRAM)	800/2.500 MHz (1,100 V Grafikchip)	830/2.600 MHz (1,094 V Grafikchip)	900/1.800/2.106 MHz (1,050 V Grafikchip)	800/2.500 MHz (1,063 V Grafikchip)
Ausstattung (20 %)	2,50	2,73	2,83	2,78
Speichermenge/Anbindung	2.048 Megabyte (256 Bit)	1.024 Megabyte (256 Bit)	1.024 Megabyte (256 Bit)	1.024 Megabyte (256 Bit)
Speicherart/Zugriffszeit	GDDR5 (0,4 ns, Hynix T2C)	GDDR5 (0,4 ns, Hynix T2C)	GDDR5 (0,4 ns, Samsung HC04)	GDDR5 (0,4 ns, Hynix T2C)
Monitoranschlüsse	2x DL-DVI, HDMI, Displayport	2 x DVI (1x SL, 1x DL), 2 x Mini-DP, HDMI	Mini-HDMI, 2 x Dual-Link-DVI	2 x DVI (1x SL, 1x DL), 2 x Mini-DP, HDMI
Kühlung	Custom, Dual-Slot, Kupferkern, 5 Heatpipes (2x 8/3x 6 mm), 2 x 75 mm axial, VRM-Kühler	Eigendesign, Dual-Slot, 3 DT-Heatpipes à 6 mm, 2 x 80 mm axial, verschr. VRM-Kühler	Nvidia-Referenz, Dual-Slot, Kupferkern + 3 Heatp. à 6 mm, Grundplatte, 75 mm axial	Eigendesign, Dual-Slot, 2 Heatpipes à 8 mm, 2 x 92 mm axial, gesteckter VRM-Kühler
Software/Tools	Treiber-CD	Treiber-CD	Precision (Tweak-Tool), Treiber-CD	Treiber-CD
Spiele-Vollversionen	Steam-Coupon für **Dirt 3**	-	-	-
Handbuch; Garantie	Faltblatt (deutsch.); 2 Jahre	Schnellinstallations-Booklet (dt.); 2 Jahre	Gedruckt (dt.); 2 Jahre (10 nach Registrierung)	Gedruckt (deutsch); 2 Jahre
Kabel	2 x Strom, HDMI-Kabel, DVI-VGA-Adapter	-	Mini-HDMI-auf-HDMI-Kabel, DVI-VGA	Mini-DP-auf-DP-Kabel, DVI-VGA, CF-Brücke
Adapter, Sonstiges	Dual-BIOS (Dip-Schalter)	Kein Dual-BIOS; CF-Brücke, Türschild	2 x Molex-auf-6-Pol	Dual-BIOS (Schalter)
Eigenschaften (20 %)	2,34	2,52	2,17	2,48
Temperatur Grafikchip (2D/Bad Company 2/VGA-Tool)	37/61/66 Grad Celsius	37/75/82 Grad Celsius	37/84/86 Grad Celsius	33/68/77 Grad Celsius
Lautstärke (2D/Bad Company 2/VGA-Tool)	0,9 (24 %)/2,5 (44 %)/2,7 (47 %) Sone	1,2 (24 %)/2,3 (43 %)/3,1 (50 %) Sone	0,3 (30 %)/1,2 (52 %)/1,5 (54 %) Sone	2,3 (20 %)/2,6 (33 %)/3,0 (37 %) Sone
Spulenpfeifen	Unauffällig (ab hohen dreistelligen Fps)	Unauffällig (ab hohen dreistelligen Fps)	Unauffällig (ab hohen dreistelligen Fps)	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)
Leistungsaufnahme (2D/Blu-ray/Dual-Monitoring)	26/67/62 Watt	26/73/67 Watt	18/29/73 Watt	26/63/59 Watt
Leistungsaufnahme 3D/PCGH VGA-Tool	153/183 Watt (Powertune: Standard)	157/189 Watt (Powertune: Standard)	186/194 Watt	142/174 Watt (Powertune: Standard)
Grafikchip-Übertaktung bestanden? (10/20 Prozent)	Ja (880)/nein (920)/nein (960 MHz)	Nein (915)/nein (955)/nein (995 MHz)	Nein (990)/nein (1.035)/nein (1.080 MHz)	Nein (880)/nein (920)/nein (960 MHz)
Speicher-Übertaktung bestanden? (10/20 Prozent)	Ja (2.750)/nein (2.875)/nein (3.000 MHz)	Ja (2.860)/ja (2.990)/nein (3.120 MHz)	Ja (2.315)/nein (2.420)/nein (2.530 MHz)	Ja (2.750)/ja (2.875)/ja (3.000 MHz)
Spannung via Tool (Afterburner) wählbar	Nur via Sapphire Trixx & Asus GPU Tweak	Ja (Grafikchip)	Ja (Grafikchip)	Ja (Grafikchip)
Länge/Breite der Karte; Stromstecker	26,1 (PCB 23,1)/3,5 cm; 2 x 6-Pol (vert.)	24,4 (PCB 24,2)/3,5 cm; 2 x 6-Pol (vertikal)	22,9/3,4 cm; 2 x 6-Pol (horizontal)	26,0 (PCB 24,3)/3,6 cm; 2 x 6-Pol (vert.)
Leistung im PCGH-Index (60 %)	1,95	1,86	1,98	1,92
FAZIT	+ Kräftiger Kühler + Spiel inklusive (Download) − Keine werkseitige Übertaktung	+ Derzeit beste Radeon HD 6950/1G + Kompakte Bauform (Länge) − Im Leerlauf wahrnehmbare Lüfter	+ Konstant leiser Kühler + Bis zu 10 Jahre Garantie − Wird relativ heiß	+ Preis-Leistungs-Verhältnis + Starke Kühlung − Konstant über 2 Sone laut
	Wertung: **2,14**	Wertung: **2,16**	Wertung: **2,19**	Wertung: **2,20**

GRAFIKKARTEN

Auszug aus Testtabelle mit 67 Wertungskriterien









Produkt	Geforce GTX 560 Ti Beast	ENGTX560 Ti Direct Cu II	Calibre X560 Ti DF	Geforce GTX 560 Ti Phantom
Hersteller/Webseite	Point of View (www.pointofview-online.com)	Asus (www.asus.de)	Sparkle (www.sparkle.com.tw/de)	Gainward; Bezugsquelle: Alternate.de
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 260,-/ausreichend	Ca. € 190,-/befriedigend	Ca. € 250,-/ausreichend	Ca. € 210,-/befriedigend
Grafikeinheit; Codename (Fertigung)	Geforce GTX 560 Ti; GF114 (40 nm)	Geforce GTX 560 Ti; GF114 (40 nm)	Geforce GTX 560 Ti; GF114 (40 nm)	Geforce GTX 560 Ti; GF114 (40 nm)
Shader-ALUs/Textureinheiten/ROPs	384/64/32	384/64/32	384/64/32	384/64/32
2D-Takt (Grafikchip/Geforce-ALUs/VRAM)	51/101/135 MHz (0,950 V Grafikchip)	51/101/135 MHz (0,950 V Grafikchip)	51/101/135 MHz (0,950 V Grafikchip)	51/101/135 MHz (0,950 V Grafikchip)
3D-Takt (Grafikchip/Geforce-ALUs/VRAM)	955/1.909/2.112 MHz (1,012 V Grafikchip)	830/1.660/2.004 MHz (1,012 V Grafikchip)	950/1.900/2.300 MHz (1,012 V Grafikchip)	835/1.670/2.050 MHz (1,000 V Grafikchip)
Ausstattung (20 %)	3,15	2,93	3,23	3,23
Speichermenge/Anbindung	1.024 Megabyte (256 Bit)	1.024 Megabyte (256 Bit)	1.024 Megabyte (256 Bit)	1.024 Megabyte (256 Bit)
Speicherart/Zugriffszeit	GDDR5 (0,4 ns, Samsung HC04)	GDDR5 (0,4 ns, Samsung HC04)	GDDR5 (0,4 ns, Samsung HC04)	GDDR5 (0,4 ns, Samsung HC04)
Monitoranschlüsse	Mini-HDMI, 2 x Dual-Link-DVI	Mini-HDMI, 2 x Dual-Link-DVI	Mini-HDMI, 2 x Dual-Link-DVI	2 x Dual-Link-DVI, HDMI, VGA (D-Sub)
Kühlung	AC Accelero Xtreme Plus + VRM- & Rückplatte, Triple-Slot, 5 Heatp. à 6 mm, 2 x 92 mm axial	Eigendesign, Dual-Slot, 3 Heatpipes à 6 mm, 2 x 80 mm axial, VRM-Kühler	Custom, Dual-Slot, 2 Heatp. à 8 mm, 2 x 90 mm axial, Backplate, keine RAM-/VRM-Kühler	„Phantom", 2,5-Slot, 4 Heatpipes à 6 mm, 2 x 80 mm axial, kein VRM/RAM-Kühler
Software/Tools	Treiber-CD	Asus-Tools, Treiber-CD	Treiber-CD	Expertool, 25%-Rabattschein für Loiloscope
Spiele-Vollversionen	-	-	-	-
Handbuch; Garantie	Schnellinstallations-Booklet (dt.); 2 Jahre	Schnellinstallations-Booklet (dt.); 3 Jahre	Faltblatt (dt.); 2 Jahre (3 nach Online-Reg.)	Schnellinstallations-Booklet (dt.); 2 Jahre
Kabel	Mini-HDMI-auf-HDMI	Strom: 2 x Molex auf 6-Pol	Mini-HDMI-auf-HDMI-Kabel	Strom: Molex auf 6-Pol
Adapter, Sonstiges	-	Mini-HDMI-auf-HDMI, DVI-VGA	2 x Molex-auf-6-Pol, DVI-VGA	-
Eigenschaften (20 %)	2,18	2,11	2,55	2,15
Temperatur Grafikchip (2D/Bad Company 2/VGA-Tool)	34/78/85 Grad Celsius	34/67/76 Grad Celsius	33/76/78 Grad Celsius	33/70/80 Grad Celsius
Lautstärke (2D/Bad Company 2/VGA-Tool)	0,1 (20 %)/0,5 (29 %)/0,9 (55 %) Sone	0,4 (17 %)/1,4 (39 %)/2,3 (46 %) Sone	1,5 (40 %)/4,6 (60 %)/4,9 (61 %) Sone	0,3 (30 %)/0,8 (44 %)/1,4 (52 %) Sone
Spulenpfeifen	Moderat (je nach Last: Zirpen)	Unauffällig (ab hohen dreistelligen Fps)	Unauffällig (ab hohen vierstelligen Fps)	Moderat (je nach Last: Zirpen)
Leistungsaufnahme (2D/Blu-ray/Dual-Monitoring)	28/40/86 Watt	20/28/60 Watt	19/30/66 Watt	20,5/26/69 Watt
Leistungsaufnahme 3D/PCGH VGA-Tool	245/348 Watt (ungedrosselt)	162/215 Watt (ungedrosselt)	176/190 Watt	177/245 Watt (ungedrosselt)
Grafikchip Übertaktung bestanden? (10/20 Prozent)	Nein (1.050)/nein (1.100)/nein (1.145 MHz)	Ja (915)/nein (955)/nein (995 MHz)	Nein (1.045)/nein (1.090)/nein (1.140 MHz)	Ja (920 MHz)/nein (1.000 MHz)
Speicher-Übertaktung bestanden? (10/20 Prozent)	Ja (2.325)/nein (2.430)/nein (2.535 MHz)	Ja (2.205)/ja (2.305)/nein (2.405 MHz)	Nein (2.530)/nein (2.645)/nein (2.760 MHz)	Ja (2.255 MHz)/nein (2.460 MHz)
Spannung via Tool (Afterburner) wählbar	Ja (Grafikchip)	Ja (Grafikchip)	Ja (Grafikchip)	Ja (Grafikchip)
Länge/Breite der Karte; Stromstecker	29,7 (PCB: 26,7)/5,5 cm; 1x 8-/1x 6-Pol (vert.)	24,8 (PCB 23,1)/3,7 cm; 2 x 6-Pol (vertikal)	22,9/3,8 cm; 2 x 6-Pol (horizontal)	19,1 (PCB 18,8)/4,5 cm; 2 x 6-Pol (vert.)
Leistung im PCGH-Index (60 %)	1,91	2,06	1,85	2,03
FAZIT	+ GTX-570-Leistung + Leiseste Geforce GTX 560 Ti − Zirp-/Fiepneigung & Verbrauch	+ Sehr leise in 2D, gut unter 3D + Großes Übertaktungspotenzial − Ab Werk nur minimal übertaktet	+ Sehr hoher Takt (+15 % auf Grafikchip/Speicher) + Bis zu 3 Jahre Garantie − Unnötig laut eingestellt	+ Sehr leise Kühlung + Übertaktungspotenzial − Zirp-/Fiep-Neigung der Platine
	Wertung: **2,21**	Wertung: **2,24**	Wertung: **2,26**	Wertung: **2,29**


WÄHLE DEINE SEITE MIT BEDACHT!


BLOODMOON

Getestet: Chiligreen Enthusiast DT1870

Von: Frank Stöwer

Spieletauglicher, günstiger Komplettrechner mit guter Ausstattung und Leistung

An dem Ausstattungspaket, das Chiligreen für rund 1.000 Euro zusammenstellt, gibt es wenig auszusetzen. Der Prozessor, ein Core i5-2500K, kann bei Bedarf sogar mit dem im Enthusiast DT1870 eingebauten EKL-Lüfter auf bis zu 4 GHz übertaktet werden. Zusätzlich zu der ein Terabyte großen (mechanischen) Festplatte spendiert Chiligreen dem Komplett-PC eine 64 Gigabyte große SSD. Das garantiert nicht nur sehr flotten Zugriff auf die Daten des Betriebssystems, Sie können hier auch noch Ihr Lieblingsspiel installieren, um von den im Vergleich mit einer HDD deutlich niedrigeren Ladezeiten zu profitieren. Dazu kommen mit der Geforce GTX 560 Ti von Palit ein 3D-Beschleuniger der gehobenen Mittelklasse, ein durchdachtes, allerdings nicht gerade leises Kühlkonzept sowie 8 Gigabyte RAM, die dank des vorinstallierten Win7 64 Bit auch voll genutzt werden können. Lediglich das FSP-Fortron-Netzteil, dessen Lüfter nicht überhörbar ist und das kein Kabel-Management besitzt, ist nicht so wertig wie die restlichen Komponenten im Inneren des von Cooler Master gefertigten Gehäuses.

Im Praxistest fiel zuerst auf, dass der PC gerade im Desktop-Betrieb (2D) mit 2,5 Sone sehr laut ist, während die Lautstärke unter Last in Ordnung geht. Verantwortlich für den hohen 2D-Geräuschpegel sind die beiden 200-Millimeter-Lüfter – auf den Propeller an der Gehäuseoberseite hätte man unserer Meinung nach verzichten können. Für die nicht ganz ausreichende Spiele-Performance bei **Crysis 2** mit DX11 und „Ultra"-Einstellungen sowie **Dragon Age 2** mit DX11 und 4x AA in 1.920 x 1.080 ist allein die Grafikkarte verantwortlich. Der Prozessor dagegen ist den Anforderungen aller aktueller Titel gewachsen. ❑

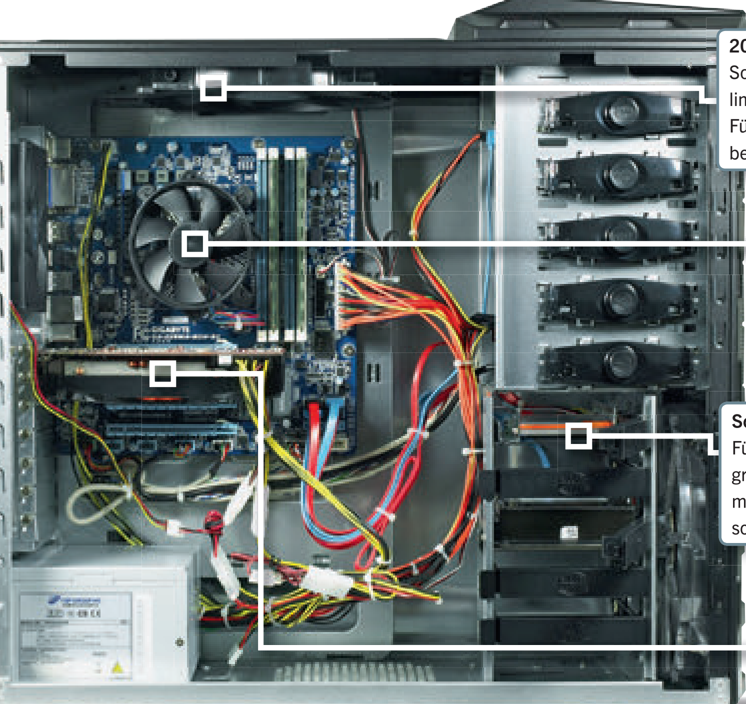
ENTHUSIAST DT1870

Hersteller (Webseite)	Chiligreen (www.chiligreen.com)
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 999,-/gut
Garantie/Rückgaberecht	24 Monate (Pick-Up-and-Return)/14 Tage
Ausstattung	
Prozessor	Core i5-2500K (3,30 GHz/HT, integrierter Grafikkern)
Grafikkarte	Palit Nvidia Geforce GTX560 Ti 1.024 MB GDDR5-VRAM
Hauptplatine	Gigabyte GA-Z68MA-D2H-B3 (LGA1155/Intel Z68 B3-Stepping, 2x USB 3.0, 2x SATA 6 GB/s, 4x SATA 3GB/s
Festplatte/SSD	Samsung HD103SJ 1000 GB/Samsung SSD 470 64 GB
Speicher	2x Kingmax DIMM (FLFF65F-C8KF9) 4 GB PC3-10600 CL8 (DDR3-1333), insgesamt 8 Gigabyte
Netzteil	FSP Fortron/Source FSP500-60EPN(80) 500W ATX 2.3
CPU-Kühler	EKL Kühler (EKL-1156-21908), Kühlkörper aus ALU
Gehäuse	Chiligreen CG-922M ohne PSU (Front oben: E-SATA, Audio, 2x USB) Front unten: 6-in-1-Card-Reader/USB 2.0
Optisches Laufwerk	Sony Optiarc AD-7260S 24x DVD-RW, SATA
Gehäuselüfter	120 mm hinten, je 2x 200 mm (oben und Gehäusefront)
Betriebssystem	Windows 7 Home Premium 64 Bit
Praxistests	
Lautstärke 2D (0,5 m)	2,5 Sone/37,6 dB(A)
Lautstärke 3D (0,5 m)	3,9 Sone/41,6 dB(A)
Temperatur 2D Grafikchip/Prozessor	33/45 Grad Celsius
Temperatur 3D Grafikchip/Prozessor	78/56,2 Grad Celsius
Leistungsaufnahme 2D	58,0 Watt (Leerlauf)
Leistungsaufn. **Crysis** (Iceloop)	Maximal 255 Watt
Spieleleistung Gesamtnote	Gut
Aufrüstbarkeit	Sehr gut bis gut
Fazit	+ Spieleleistung Grafikkarte und Prozessor
	+ Ausstattung: SSD für das Betriebssystem
	- Relativ hohe Lautheit im Desktop-Betrieb
	Wertung: 1,90

SPIELETAUGLICHKEIT

	1.280 x 1.024	1.680 x 1.050	1.920 x 1.080
Crysis 2 (DX9 „Ultra")	grün	grün	grün
Crysis 2 (DX11 „Ultra")	grün	gelb	gelb
CoD: Black Ops (DX9, 4x AA)	grün	grün	grün
Dirt 3 (DX11, 4x AA)	grün	grün	grün
The Witcher 2* (DX9)	grün	grün	grün
Dragon Age 2 (DX11, 4x AA)	grün	grün	gelb
Legende	Uneingeschränkt spielbar (grün)	Mit Detailreduktion spielbar (gelb)	Nicht spielbar (rot)

* „Über-Sampling" aus



200-mm-Lüfter auf der Gehäuseoberseite unterstützt den Kamin-Effekt. Sowohl der 120-Millimeter-Lüfter an der hinteren als auch der große 200-Millimeter-Propeller an der Oberseite befördern erwärmte Luft aus dem Gehäuse. Für die Frischluftzufuhr sorgt der 200-Millimeter-Frontlüfter. Dieses System arbeitet zwar effizent, sorgt aber auch für eine wahrnehmbare Geräuschkulisse.

Core i5-2500K: Voll spieletaugliche CPU mit modifiziertem Kühler Der mit 3,30 Megahertz Takt rechnende und dank offenem Multiplikator (K-Serie) noch deutlich übertaktbare Intel-Sandy-Bridge-Prozessor verfügt über genug Leistung für alle aktuellen Spiele. Für ein leises Betriebsgeräusch unter Last montiert Chiligreen einen EKL-Kühler auf die CPU, dessen Kühlkörper aus Aluminium gefertigt ist.

Solid State Disk mit 64 Gigabyte Kapazität für das Betriebssystem Für optimale Zugriffe auf Betriebssystemdaten stellt Chiligreen der ein Terabyte großen mechanischen SATA-Festplatte eine mit Flashspeicher bestückte SSD mit 64 Gigabyte Kapazität zur Seite. Auf der sind lediglich das Betriebssystem sowie Systemprogramme wie Kasperski Internet Security 2012 installiert.

Geforce GTX 560 Ti von Palit mit Standardkühler Für die meisten DX11-Titel reicht die Leistung der mit 822/2.004 MHz (Chip/Speicher) taktenden und im Gegensatz zum Sonic-Modell des Herstellers mit nur einem Lüfter ausgestatteten GTX 560 Ti von Palit aus. Obwohl die Karte kompakt ist, blockiert sie einen weiteren PCI-E-Steckplatz.





ABO-VORTEILE:

- ÜBER 20 % SPAREN
- JEDERZEIT KÜNDBAR
- VERSANDKOSTENFREI
- KEINE AUSGABE MEHR VERPASSEN

*Gewährung des Vorzugspreises ist nur möglich bei Ausbildungsnachweis durch Einsendung einer entsprechenden Bescheinigung, z. B. Immatrikulationsbescheinigung (Fotokopie). Wir bitten um Verständnis, dass bei Fehlen der Studienbescheinigung der Normalabopreis berechnet wird.

Coupon ausfüllen oder im Web auf shop.pcgames.de surfen und Studenten-Abo abschließen!

☐ Ja, ich möchte das Studenten-Abo von PC Games Magazin 813 809
(€ 33,50/12 Ausgaben (= 20,2 % Rabatt); Ausland € 45,50/12 Ausgaben; Österreich € 41,50/12 Ausgaben; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

☐ Ja, ich möchte das Studenten-Abo von PC Games mit DVD 813 811
(€ 52,50/12 Ausgaben (= 20,5 % Rabatt); Ausland € 64,50/12 Ausgaben; Österreich € 60,50/12 Ausgaben; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

☐ Ja, ich möchte das Studenten-Abo von PC Games Extended 813 808
(€ 67,-/12 Ausgaben (= 20,1 % Rabatt); Ausland € 79,-/12 Ausgaben; Österreich € 74,20/12 Ausgaben; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird:
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Das Abo ist jederzeit kündbar. Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund der Bearbeitungszeiten nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Die Immatrikulationsbescheinigung muss jährlich neu vorgelegt werden, damit der Studententarif berechnet werden kann. Anderenfalls wird automatisch auf den regulären Abo-Preis umgestellt.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug

Kontoinhaber:

Kreditinstitut:

Bankleitzahl:

Kontonummer:

☐ Gegen Rechnung

☐ Ich bin damit einverstanden, dass Computec Media AG und ihre Partner mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

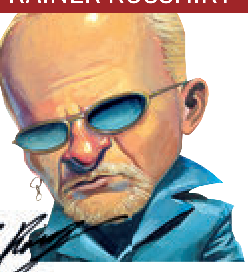


Coupon ausgefüllt absenden an:
Deutschland: Leserservice Computec, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 01805-7005801*, Fax: 01805-8618002*
(*14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz), **Österreich, Schweiz & weitere Länder:**
Leserservice Computec, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel: ++49-1805-8610004, Fax: ++49-1805-8618002

ROSSIS RUMPELKAMMER



RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„Rosshirt, Reihenhaus, Natur und Nachbarn – das Drama geht in die vielleicht letzte Runde. Diesmal: Grundsatzfragen!"

Eigentlich hat alles ganz harmlos angefangen und das sogar vor sehr, sehr langer Zeit. Mein Urgroßvater mütterlicherseits verfügte noch zu Lebzeiten, dass er dereinst eine schlichte Beisetzung und einen ebensolchen Grabstein wünsche. Leider musste man ihm eines Tages diese Wünsche erfüllen und so kam es, dass ein schnörkelloser, kleiner Grabstein seinen letzten Aufenthaltsort zierte. Darauf befand sich nur die genaue Modellbezeichnung (Name und Vorname), das Herstellungs- sowie das Ablaufdatum. Der Zahn der Zeit nagte heftig an ihm (am Grabstein … eigentlich auch am Großvater, aber das will ich hier nicht vertiefen), irgendwann war er nicht mehr schön anzusehen (der Grabstein und vermutlich auch der Großvater) und seine Inschrift kaum noch leserlich. Da laut der Aussage eines Fachmanns eine Aufarbeitung (des Grabsteins, nicht des Großvaters) nicht rentabel gewesen wäre, wurde familienintern beschlossen, einen neuen Stein anfertigen zu lassen. Der Alte (Grabstein natürlich) war damit überflüssig geworden und sollte entsorgt werden. Ich fand ihn jedoch noch ziemlich ansehnlich und irgendwie zu schade, um ihn schnöde wegzuwerfen. Also packte ich ihn kurzerhand in mein Auto und seither ziert Großvaters Gedenktafel meinen Vorgarten. Für mich war die Welt so weit in bester Ordnung und regelmäßig auftauchende Briefträger nahmen auch kaum Anstoß daran. Als erfreulicher Nebeneffekt stellte sich heraus, dass seither nie wieder Zeugen Jehovas vor meiner Haustür standen – aber dafür der Herr Nachbar, was wesentlich schlimmer ist!
Mit sorgenvoller Miene stand er eines Tages vor meiner Haustüre und beharrte auf einem sofortigen Gesprächstermin. Da ich ihm eigentlich nie etwas zu sagen habe, pflegen diese Veranstaltungen immer höchst einseitig abzulaufen: Er redet, während ich mich frage, was das Ganze soll. Ob das ein Grabstein wäre, begehrte er zu wissen und deutete dabei auf Großvaters Stein, der inzwischen malerisch von Efeu umrankt wurde. Mit der Auskunft, dass es sich dabei um ein sehr altes Modell einer ID-Karte handele, mochte er sich nicht zufriedengeben. Warum fragt er mich überhaupt, wenn er die Antwort bereits kennt? Ob ich das passend fände – auch eine dieser Fragen, die keiner Antwort bedürfen. Warum hätte ich das sauschwere Ding denn sonst eigenhändig hierher geschleppt und mir dabei fast einen Bruch gehoben? Bis zu diesem Zeitpunkt hätte vielleicht noch alles friedlich enden können. Allerdings bestand er darauf, dass der Stein umgehend zu verschwinden habe, weil sich seine kleine Tochter davor fürchte. Da der Granit von seinem Grundstück aus schlicht nicht zu sehen ist, fragte ich ihn, was seine Göre denn in meinem Vorgarten zu suchen hätte – eine Gesprächsebene, die er nicht betreten wollte. Da ich ein guter Nachbar sein möchte, willigte ich ein. Allerdings unter der Voraussetzung, dass auch er mir etwas entgegenkäme. Sein Vorgarten ist von einer Unzahl an Wichteln und Zwergen bevölkert, die wiederum mir Angst machen. Viele davon sind sogar mit Mistgabeln, Schaufeln und ähnlichem Werkzeug bewaffnet und meine Albträume handeln davon, wie ein Trupp zipfelbemützter Kleinwüchsiger meinen Vorgarten stürmt wie weiland die Bauern das Schloss von Viktor Frankenstein. Der Herr Nachbar dürfte doch einsehen, dass die Entfernung des Gesindels eine angemessene Gegenleistung darstelle. Tat er natürlich nicht und wieder einmal rutschte die Unterhaltung auf eine Ebene, die sich nicht für Zitate anbietet. Aus mir nicht ersichtlichen Gründen scheine ich einfach nicht kompatibel zu Nachbarn zu sein.

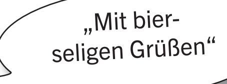
Anrüchiges

„Sofort nachliefern!"

He ihr!
Wie ich das Heft angeschaut habe und wollte den Kot raus nehmen war keiner drin. Sofort nachliefern!
Achim

Eigentlich sind wir peinlich darauf bedacht, dass keines unserer Hefte auch nur Spuren von Kot enthält. Mir sind ja schon die absonderlichsten Wünsche zugetragen worden, aber hier kam sogar ich etwas ins Staunen. So gerne wir ich Leserwünsche erfülle, hier muss ich dann doch passen. Ich habe bayrische Vorfahren und wir Bayern sind viel zu gschamig, um dergleichen an Unbekannte zu liefern, wobei ich mir die Lieferung auch etwas problematisch vorstelle. Muss er frisch sein, oder würden Sie sich auch mit getrocknetem zufriedengeben? Obwohl – ich will ihn nicht wirklich trocknen. Bleibt als letzte Möglichkeit, dass Sie kurz bei uns vorbeikommen; ich werde mich dann redlich mühen, Ihr Heft taufrisch (klingt merkwürdig in dem Zusammenhang) zu befüllen. Allerdings SOFORT ist auch mir das nicht möglich. Das wird schon eine Zeitlang dauern.

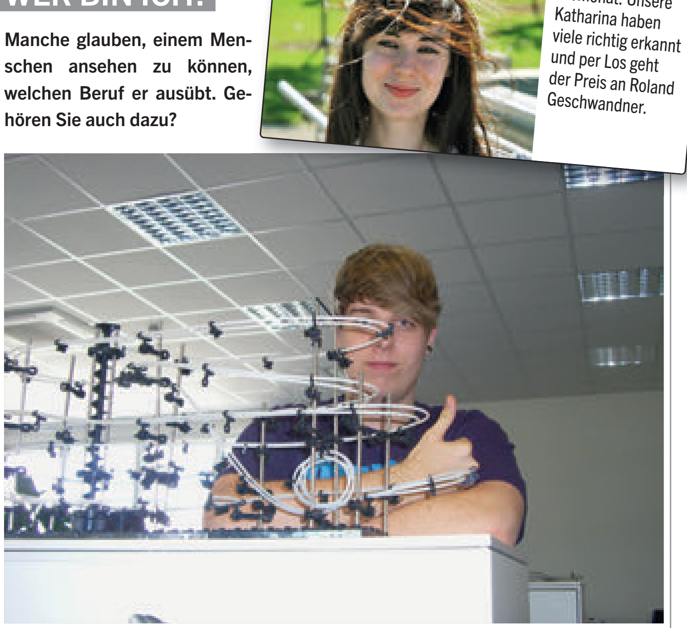
Modefrage



Sehr geehrter Herr Rosshirt,
Sie hatten bereits in Ihrer Antwort auf die im Betreff genannte Frage erwähnt, Sie würden in Modefragen die Kompetenz eines

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehören Sie auch dazu?



Wenn Sie die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnen, sind Sie vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

Ochsen besitzen. Ich möchte nicht abstreiten, dass ein Mitglied unseres Genotyps eher dämlich mit einer Handtasche aussehen würde. Allerdings bezeichnet der Begriff „Herrenhandtasche“ in meinem Soziotop mitnichten eine Ansammlung von Kosmetika, eingeschlossen durch die Haut eines Tieres. Vielmehr ist der Begriff „Herrenhandtäschchen“ bezeichnend für eine Pappkonstruktion, welche mehrere Glaskörper, gefüllt mit goldenem, rötlichen oder beinahe schwarzem Gerstensaft zu einer transportablen Einheit zusammenfasst. Insofern herrscht hier keine Diskriminierung, sondern eher Wohlgefallen für jene Kerle, welche mit einem solchen Täschchen angerückt kommen.

Mit bierseligen Grüßen,
Marco Richter

Bei uns nennt sich die gleiche Umverpackung schlicht „Herrentäschchen“ und ist durchaus auch gebräuchlich. Anzumerken bliebe noch, dass die örtliche Dönerbude bei dem Wunsch nach einem Herrentäschchen einen Döner ohne Salat, mit extra viel Fleisch und Zwiebeln liefert. Beides mag zwar irgendwie stimmig sein, hat aber mit der eigentlichen Bedeutung der Handtasche nichts zu tun. Was Sie uns mit Ihrer E-Mail somit mitteilen wollten, entzieht sich meiner Kenntnis. Statt Licht ins Dunkel zu bringen und die Diskussion zu bereichern, verästeln Sie das Thema und sorgen für zusätzliche Komplikationen. Sollte jemals wieder an dieser Stelle der Begriff Herrenhandtasche fallen, ist er unbedingt wörtlich zu verstehen. Haarspaltereien, die zu nichts führen, tauchen hier schon automatisch auf und müssen nicht noch forciert werden.

Schmuddelkram

„Was soll ich als von solch schamlosem Treiben nun halten?“

Sehr geehrte Heiligkeit!

*Mit Erstaunen musste ich feststellen, dass SIE, geehrter Herr Rosshirt, unter folgendem Link (siehe Screenshot bzw: www.*******/****/Gangbangtime-mit-Irena) auf einem EINDEUTIGEN Internetforum mit leicht glitschigem Inhalt als SPERMINATOR vorzufinden sind!*

Was soll ich als Leser Ihrer Kolumne (und dies schon seit ASM-Zeiten) von solch schamlosem Treiben nun halten? Nach Jahren der Treue und der bisherigen Überzeugung Ihrer moralischen Integrität sehen Sie mich nun meine Zigarette mit einem Kopfschütteln ausdämpfen. Im Bezug auf die Qualität der bisher hervorragenden Artikel beginne ich mir nun ernsthaft Sorgen um Ihre fleischliche Zufriedenheit zu machen.

Mit der dringenden Bitte um Erläuterung,
Ihr C.G.



Bei besagter Zeichnung handelt es sich um eine uralte Karikatur, die auf den Seiten der PC Games problemlos zu finden ist. Offenbar fand sie jemand passend und hat sie benutzt. Irgendwie fühle ich mich jetzt allerdings auch ein wenig benutzt! Sehen Sie mich doch einfach mal in den Videos an. Wir können ruhig offen sprechen – uns liest ja niemand zu. Wenn jemand so aussieht wie ich, ist er mehr an kulinarischen Exzessen interessiert als an … äh … sexuellen. Bekanntlich hat Sex bei mir olympische Dimensionen – er findet höchstens alle vier Jahre statt. Wenn ich privat der Fleischeslust fröne, bin ich dann auch eher auf Seiten wie www.schaeufele.de anzutreffen. Allerdings mache ich mir bisweilen doch arge Sorgen um die geistige Gesundheit meiner Leser, die durch häufiges Surfen auf Schmuddelseiten nicht gerade gefördert wird, wie man an Ihrem Beispiel sehen kann. Würden Ihre Gedanken nicht ständig um Unaussprechliches mit Irena kreisen, hätte Ihnen auffallen können, dass ich niemals für die ASM tätig war. Ja ja, so sind sie, die Leser. Jeden Film mit Gina Wild auswendig aufsagen können, aber nicht wissen, in welchen Magazinen ihr Leserbriefonkel werkelte …

Problemfall

„ACHTUNG KEIN SCHERZ!!!“

Hallo,

*mein Name ist ****, geb. am ******habe leider keinerlei Erfahrung von Online-Games MMOPG, bin jedoch wohl durch Zufall in eine sehr unangenehme Situation geraten und bitte Sie um Unterstützung!*

Kleines Problem: Es besteht der Verdacht, dass eine mir unbekannte Person einen Account in einem mir nicht bekannten Game mit meinen persönlichen Daten eröffnet hat! Welche MMOPGs haben keinen Monatsbeitrag, damit der Geschädigte des Identitätsdiebstahls dies nicht feststellt?

Mittleres Problem: Es besteht der Verdacht, dass Gelder, welche für mich persönlich bestimmt waren, über Umwege über dieses Online-Game abgewickelt wurden. Welche Spiele bieten die Möglichkeit, reales Geld einzuzahlen, um es zu einem späteren Zeitpunkt wieder auszahlen zu können?

Schweres Problem:

ACHTUNG KEIN SCHERZ!!! - Es besteht der dringende Tatverdacht, das jemand ein verstecktes Mikrofon, welches nicht entfernt werden kann, mit der Sprachausgabe eines Charakters in einem Online-Game verbunden hat! Wie kann ich dieses Game und diesen Account finden? Ich spiele gar keine Online-Games!

mfg dirk

Ich bin mir jetzt nicht ganz sicher, ob ich lachen oder weinen soll. Ich bin nun schon so viele Jahre in dieser Branche tätig, aber es gibt immer wieder Situationen, bei denen ich mich auch nach 20 Jahren noch frage, wie ich in diesen Film hineingeraten bin. Auf Ihre Probleme mag und kann ich jetzt gar nicht im Einzelnen eingehen. Spontan stolpere ich über Ihre Aussage, dass Sie gar keine Online-Games spielen. Wie haben Sie dann aber Kunde von diesen Vorfällen

ROSSI SHOPPT

Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.

iPhone endlich handlich!

Besitzer des iPhones sind vielleicht etwas williger, Geld auszugeben, als andere Kundengruppen. Einen Grund wird es schon haben, dass gerade sie mit Zubehör förmlich überschüttet werden. Der neuste Gag stammt hierbei aus Japan und ist ein Case, welches allerdings etwas anders ist. Die Rückseite ziert eine lebensgroße Hand, die als Modell Männer-, Frauen- oder Kinderhand geordert werden kann. Dass das iPhone dabei handlicher wird, ist zwar ein nettes Wortspiel, entspricht aber keineswegs der Realität. Der Hersteller nennt auch die Ablagemöglichkeit als Vorzug, aber wer will sein teures Telefon schon auf dem Bildschirm herumliegen lassen, nur um auf der Rückseite allerlei Plunder parken zu können? Solange damit das iPhone nicht selbstständig zu mir kriechen kann, nach dem Vorbild des eiskalten Händchens der Addams Family, verzichte ich mit Freuden darauf.

http://www.strapya-world.com/products/45835.html



erhalten? Haben Sie viele Freunde, die zur Trunksucht neigen? Selbst wenn jemand mit Ihren Daten irgendeinen Account eröffnet hätte – wo wäre das Problem, wenn Sie davon nichts merken? Haben eigentlich viele Ihrer Freunde Zugriff auf Ihr E-Mail-Konto? Wenn Sie die Spiele nicht spielen, wie können dann Gelder für Sie bestimmt sein? Brennend interessieren würde mich auch, wie viele Menschen bei Ihnen ein und aus gehen und dabei heimlich ein Mikrofon verstecken können? Handelt es sich hierbei um ein Funkmikrofon? Und haben Sie dann in einem Spiel, welches Sie nicht spielen, gehört, wie jemand mit Ihrer Stimme spricht? Damit ich jetzt aber irgendwie aus dieser Nummer wieder herauskomme: es gibt eigentlich nur wenige mögliche Gründe für Ihre drei Probleme. Entweder jemand hasst Sie und will Sie in den Wahnsinn treiben. Ich fürchte, dass er damit schon die ersten Erfolge erzielt hat. Es wäre auch denkbar, dass Mafia/CIA/Mossad oder Außerirdische Ihre Identität gestohlen haben, um damit unbemerkt ihr Unwesen in Online-Spielen treiben zu können. Oder Sie bilden sich alles nur ein. Da ich Ihnen keinesfalls etwas unterstellen möchte, nehme ich einfach an, dass die erste Möglichkeit zutrifft. Hilfestellung können Sie hierbei aber nicht von mir erhalten. Wenden Sie sich dazu bitte an Fachleute. Ich lasse Ihnen gerne eine Liste namhafter Psychologen und Exorzisten zukommen.

Brot und Spiele

„Ich mache immer Fotos."

Hallo Rainer,

da ich schon seit 1997 mehr oder weniger regelmäßig PC Games lese, habe ich die Entwicklung der Zeitschrift und die Ausweitung deines Bereiches darin sehr gut mitbekommen. Ich finde vor allem die Rubrik „Eat and Read" super.

Dein Brot am Spieß genieße ich seit meiner Kindheit unter dem Namen „Stockbrot". Als echte Männer bereiten wir es natürlich über einem standesgemäßen Lagerfeuer zu.

Ich mache immer Fotos, wo ich auch gehe und stehe. Da du gerne Fotos von den Ergebnissen sehen willst, sende ich dir welche zu. Beim Lesen der E-Mail-Adresse musste ich schmunzeln, denn „RR" steht bei unserer Pfadfindergruppe für „Ranger & Rover", was wiederum bei erwachsenen Pfadfindern für Männer und Frauen steht.

Viele Grüße aus Nordhessen,
Martin





Dieses Brot ist wirklich ein Klassiker unter den männertauglichen Rezepten. Einfach herzustellen und wirklich jeder mag es! Vielen Dank auch für die Fotos, auch wenn ich den Teig immer in dünnen Streifen um den Stock wickle statt in klassischer Brotform. Bei meiner Methode hat man mehr Kruste und die ist bei allen Broten bekanntlich das Beste! Allerdings kann man nur schwer eine Wurst hineinstecken, doch wozu hat Mann denn schließlich zwei Hände? Ja, C.G., deine Antwort kennen wir, aber DAS habe ich jetzt nicht gemeint! Der Gag mit meinem Monogramm wird leider wirklich nur unter Pfadfindern verstanden und ist ungleich freundlicher als „rüstiger Rentner" und andere Schmeicheleien, die mir schon zugetragen wurden. Ein wenig erstaunt bin ich jedoch darüber, dass es immer noch erwachsene Pfadfinder gibt, was daran liegt, dass ich mit dieser Personengruppe eigentlich keinen Umgang habe. Falls du jetzt auf einen bösen Scherz darüber wartest – es kommt keiner. Ich finde Pfadfinder gut!

Scheidung digital

„hiermit kündige ich mich"

Sehr geehrte PC-Games Redaktion,

hiermit kündige ich mich von ihrem Portalbenutzer und bitte euch um meine Daten zu löschen mit freundlichen Grüßen

E.

Sehr gerne wären wir Ihnen da behilflich, leider haben Sie uns nicht verraten, von welchem Portalbenutzer Sie sich kündigen wollen. Bitte teilen Sie uns dies mit, damit wir ihm Ihre Kündigung übermitteln können. Natürlich würden wir hierbei auch Ihre Daten löschen, wenn wir denn wüssten, wer Sie sind. Ihre E-Mail-Adresse gibt leider keinerlei Aufschluss über Ihre Identität. So – jetzt haben Sie es geschafft. Ich habe einen Ohrwurm im Kopf, den ich wahrscheinlich erst mit ausgefülltem Urlaubsantrag wieder aus dem Kopf bekomme! Sommer ade – scheiden will E. *singt*

Kann man dergleichen eigentlich als berufsbedingte Krankheit steuerlich geltend machen?

LESER DES MONATS

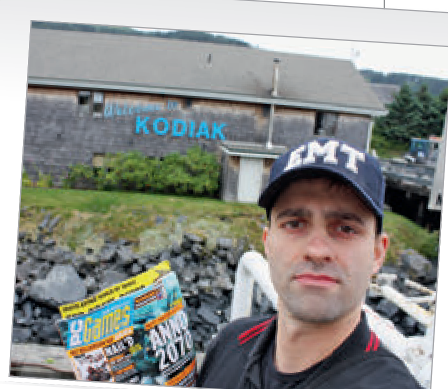
Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel et cetera hat – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.



Quentin braucht zur Lektüre nicht unbedingt einen ruhigen Platz.



Philipp auf den Spuren von Braveheart.



Carsten mit seiner PC Games beim Füttern der Bären.

Modefrage reload

„Ein Feldversuch von Ihnen kann hier sicher nicht schaden.“

Sehr geehrter Herr Rosshirt,

Männerhandtaschen sind ein Thema, welches die Menschheit zu spalten scheint. Die einen lieben sie, die anderen hassen sie. Gut, der Prozentsatz der Befürworter ist verständlicherweise verschwindend gering, aber es soll sie geben. Neulich habe ich etwas gesehen, das für den „Mann von Welt“ angepriesen wurde. Eine Umhängetasche, in der Handy, Zigaretten und alles andere Lebensnotwendige verstaut werden kann. Die Tasche sieht aus wie ein Pistolenholster und wird auch so getragen. Ob „Mann“ damit allerdings weniger dämlich aussieht, ist ein ganz anderes Thema.

Ein Feldversuch von Ihnen kann hier sicher nicht schaden.

Viele Grüße: Frank R.

Ich hätte hier gewisse Bedenken, falls mich nächtens die Polizei anhalten und die übliche, harsche Forderung nach den Papieren stellen würde: Aus einem großen, schwarzen Auto amerikanischer Herkunft steigt ein übergewichtiger Herr aus, schwarz gekleidet und mit Sonnenbrille, schlägt die Weste zurück und greift in ein Pistolenholster. Falls jetzt Polizisten mitlesen – wie hoch wäre die Chance, dass ich das überlebe? Fünf oder doch zehn Prozent? Wenn du mich loshaben willst, Frank, sag mir das doch und versuch es nicht mit solch diabolischen Machenschaften! Ganz abgesehen davon, dass ich nicht lebensmüde bin, habe ich zu viel Kram, der mitgeführt werden muss. Das Holster wäre also relativ dick, über der Brust getragen würde es mir vermutlich die Silhouette von Quasimodo verleihen. Oder ich trag das Ding unter den Achseln, was aber auch nicht den Anschein erweckt, bequem zu sein. Wie man es auch dreht und wendet – ich halte das für eine Schnapsidee und weigere mich! Das Handtaschenproblem ist also noch nicht gelöst.

Abgebucht

„Kann das rückgängig gemacht werden?“

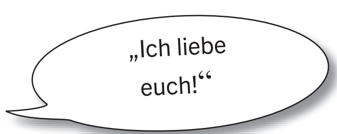
Sehr geehrte Damen und Herren,

unser Sohn hat sich über die PlayStation eine Erweiterung für ein Spiel bestellt. Aber uns werden jetzt jeden Monat € 9,99 über unser Kreditkarten-Konto abgebucht. Was ist das für eine Abbuchung? Kann das rückgängig gemacht werden?

Marita

Es ehrt uns zwar, dass Sie uns für allwissend halten, aber ich bin mir sicher, dass es Sie gewaltig verunsichern würde, wenn wir wüssten, was im Detail von Ihrem Konto abgebucht wird. Wir haben keine Ahnung, was Ihr Sprössling da geordert hat, und wissen auch nicht, warum der Nachwuchs Kenntnis der elterlichen Kontodaten haben muss. Ganz nebenbei bemerkt: Wäre es in diesem Fall nicht sinnvoller, den Bengel selbst zu befragen? Er wird ja wohl hoffentlich wissen, was er bestellt und wobei er zugestimmt hat. Dass eine Rückbuchung ebenso möglich ist wie die Stornierung einer Einzugsermächtigung oder das Kündigen eines Vertrages, sollte eigentlich zum Grundwissen jedes Kontoinhabers gehören.

Wahre Liebe



Hallo PC Games,

ich habe soeben Ersatz für meine zerbrochene Abo-DVD erhalten. Vielen Dank für diesen super Service. Und noch dazu so schnell. Ich liebe euch!

Peer

Wir optimieren stets unsere differenzierten Kernkompetenzen, um den Paradigmenwechsel der verbindlichen Kundenzufriedenheit zu übertreffen. Leider erzeugen Liebesbekundungen seitens männlicher Leser bei mir immer einen leichten Brechreiz. Ein simples, altmodisches „Dankeschön“ hätte es, ehrlich gesagt, auch getan.

ROSSIS LEXIKON

Rossipedia, das Lexikon der erklärungsbedürftigen Begriffe

(Y)ouTube, das

YouTube ist ein in Kalifornien ansässiges Videoportal, auf dem User kostenlos Videos ansehen und auch selbst hochladen können. Klingt nicht allzu spannend – ist es aber! YouTube ist inzwischen (fast) weltweit vertreten und in 24 verschiedenen Sprachen verfügbar. Tag für Tag werden hier drei Milliarden Videos angeklickt und der Bestand an Filmen wächst pro Minute um stolze 48 Stunden Filmmaterial. Alleine das Video von Lady Gaga („Bad Romance“) wollten 186 Millionen Menschen sehen – warum auch immer. Rechnet man alle Zugriffe auf Deutschland um, müsste jeder Deutsche mindestens 36,5 Videos pro Tag angucken. Statistisch gesehen verbringt jeder (!) Erdenbürger stolze 15 Minuten pro Tag damit, irgendetwas auf YouTube anzusehen.



Eat and read

Heute: Frankenpasta

Wir brauchen:

- Eine Zwiebel
- Eine Knoblauchzehe
- 3 Mettwürste
- 1 kleine Dose Tomatenmark
- Geriebenen Parmesan
- 250 Gramm italienische Nudeln (am besten passen Penne oder Fusilli)

Wir geben etwas Butter in eine große Pfanne und dünsten darin die Zwiebeln an. Wer keine wirklich große Pfanne hat, kann auch einen Topf in passender Größe verwenden. Die Knoblauchzehe wird nicht geschält, sondern nur zerdrückt und wandert auch in die Pfanne. Die Mettwürste, ebenfalls in mundgerechte Stücke geschnitten, kommen zu den Zwiebeln und werden etwas angebraten. Danach das Tomatenmark unterrühren und ungefähr einen Liter Wasser darauf. Wenn das Wasser kocht, kommen die Nudeln (direkt, ungekocht und roh!) noch dazu. Mir persönlich schmecken Penne am besten, aber auch Fusilli etc. passen prima. Unter gelegentlichem Umrühren vor sich hin kochen lassen. Wenn das Wasser verkocht ist, die Nudeln probieren. Sie sollten jetzt eigentlich weich sein. Falls nicht, noch ein Glas Wasser dazugeben und etwas warten. Das Ganze noch mit Salz und Pfeffer nachwürzen. Wer ein paar getrocknete italienische Kräuter hat, kann sie auch verwenden – allerdings sparsam! Vor dem Servieren noch nach Möglichkeit die Knoblauchzehe herausfischen und geriebenen Parmesan über die Nudeln geben. In weniger als einer Viertelstunde (und mit minimalem Abwasch) sollte so eigentlich jeder ein schmackhaftes Nudelgericht auf den Teller zaubern können.

Wie hat es dir geschmeckt? Sag mir deine Meinung! Auch über ein Foto von deinem Ergebnis würde ich mich freuen.

Im nächsten Heft

❑ Test

Battlefield 3



Stundenlange Wartezeiten, riesiges Publikumsinteresse: **Battlefield 3** war DAS Thema auf der Gamescom, die Ende August in Köln stattgefunden hat: Unser Test verrät, ob der riesige Hype gerechtfertigt ist!

❑ Test

Rage | Wir testen den neuen, aufsehenerregenden Shooter der **Doom**-Macher id Software!



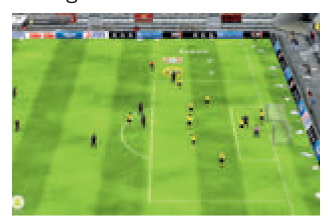
❑ Vorschau

Diablo 3 | Wir sehen uns ausführlich in der Closed Beta des Action-Rollenspiels um!



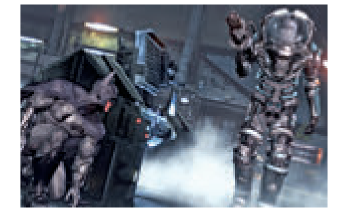
❑ Test

Fußball Manager 12 | Wer wird Deutscher Meister? Bei EAs Managersim entscheiden Sie!



❑ Test

Batman: Arkham City | Der dunkle Ritter kehrt zurück – mit Catwoman an seiner Seite!



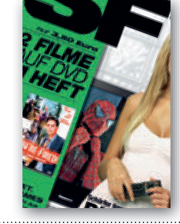
PC Games 11/11 erscheint am 26. Oktober!

Vorab-Infos ab 22. Oktober auf www.pcgames.de

LESEN SIE AUSSERDEM



PC Games Hardware
11 Jahre PC Games Hardware mit Gewinnspiel und Testjahrbuch (DVD-Ausgabe). Special: Muss ich überhaupt aufrüsten?



SFT – Spiele, Filme, Technik
Großes Special: Alle Neuheiten von der IFA. Außerdem: Aktuelle Reisekameras, iPod-Soundsysteme, Notebook-Kaufberatung.



computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Chefredakteurin Petra Fröhlich
Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.) Thorsten Küchler, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Stellv. Redaktionsleiter Wolfgang Fischer
Redaktion (Print) Peter Bathge, Robert Horn, Felix Schütz, Viktor Eippert, Stefan Weiß
Mitarbeiter dieser Ausgabe Marc Brehme, Uwe Hönig, Jürgen Krauß, Marco Leibetseder, Sascha Lohmüller, Rainer Rosshirt, Christoph Schuster, Carsten Spille, Sebastian Stange, Raffael Vötter
Trainees Sebastian Baier, Sven Lüdecke, Alexander Schulz, Fabian Wiedel
Redaktion (Videos) Dominik Schmitt, Stefanie Schetter
Redaktionsassistenz Yves Nawroth
Redaktion Hardware Daniel Möllendorf, Frank Stöwer
Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose, Birgit Bauer, Esther Marsch, Natalja Schmidt
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Philipp Heide, Monika Jäger
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Sebastian Bienert
DVD Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Michael Schraut, Jasmin Sen

Verlagsleiter Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Jeanette Haag, Iris Manz
Produktion Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.pcgames.de
Chefredakteur Online Florian Stangl
Redaktion Sebastian Thöing, The-Koa Nguyen
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Falk Jeromin, Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Anzeigenleiter Gunnsar Obermeier, verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift
Anzeigenberatung Print
René Behme Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Wolfgang Menne Tel. +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Peter Elstner Tel. +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Gregor Hansen Tel. +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de

Anzeigenberatung Online freeXmedia GmbH
Deelbögenkamp 4c, 22297 Hamburg
Tel.: +49 40 51306-650
Fax: +49 40 51306-960
E-Mail: werbung@freexmedia.de
Anzeigendisposition E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 24 vom 01.01.2011.

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,95 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 01805-7005801*
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-1805-8610004
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games DVD 63,- EUR, PC Games Extended 78,90 EUR, PC Games Magazin 35,90 EUR
Österreich: PC Games DVD 71,- EUR, PC Games Extended 86,10 EUR, PC Games Magazin 43,90 EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games DVD 75,- EUR, PC Games Extended 90,90 EUR, PC Games Magazin 47,90 EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games DVD: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810
PC Games Magazin: ZKZ 62134



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg, Internet: www.dpv-network.de
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, GAMES AND MORE, KIDS ZONE, BUFFED, GAMES AKTUELL, PLAY³, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE.
Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, OLIVIA, HOT.
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, PLAYBOY, CKM, DESIGN ROOM.

EXTENDED 10/11

LEAGUE OF LEGENDS

SO MEISTERN SIE DAS KULTIGE FANTASY-SPEKTAKEL!


Seite 164

HELDENHAFT | Der kostenlose Mix aus Strategie- und Rollenspiel begeistert immer mehr Spieler. Mit unserem Special auf 15 Seiten gelingt auch Ihnen der Einstieg in die fantastische Welt von **League of Legends**.

VOLLVERSION: DIE GILDE 2 – RENAISSANCE

GRUNDLAGENTIPPS


Seite 160

◀ **ERFOLGREICH** | Mit unseren Tipps finden Sie sich schnell in der spätmittelalterlichen Spielwelt von **Die Gilde 2: Renaissance** zurecht.

INHALT

MODS & MAPS

Fleißige Modder versorgen Fans von gut gemachten Spielen bereitwillig (und völlig kostenlos) regelmäßig mit Mods und Levels. Auf den folgenden Seiten stellen wir Ihnen ausgewählte Erweiterungen aus dieser aktiven Community vor.

 Diese Datei befindet sich nur auf der Extended-DVD.

 Diese Datei befindet sich auf der 16/18-DVD.

 Diese Datei müssen Sie herunterladen.

FALLOUT 3

EVIL FORCES


Seite 148

HAMMER! | Diese fantastische Mod ist so wie offizielle Add-ons. Finden Sie einen Forschungstrupp und beenden Sie den Krieg gegen die Raider!

INHALT

GEHEIMNISVOLL | Soldaten der Enklave werden Sie in **Evil Forces** oft bekämpfen. Welche Rolle die Organisation spielt, wird jedoch erst spät im Spiel klar.

WAS STECKT DRIN?

Diese umfangreiche Mod könnte glatt als Add-on durchgehen!

– 10 bis 14 Stunden Spielspaß
– Eine komplett neue Welt mit vielen Dungeons
– Eine spannende Hauptstory und sechs Nebenaufgaben
– Mehr als 1.700 professionell vertonte Dialogzeilen
– Rätsel- und Geschicklichkeitspassagen
– Neue Waffen, Rüstungen und Gegner, wie etwa der Wald-Yao Guai

FALLOUT 3

Evil Forces



Einzelspieler-Mod
Spielzeit: 10–14 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Schwer

Von: Sebastian Baier/ Marc Brehme

Reisen Sie mit dieser Mod in eine neue Welt voller Action und packender Horror-Elemente.

Evil Forces, auf Deutsch „Böse Mächte“, lautet der Titel der Mod des Force Studio. Es ist nichts Neues, dass es in **Fallout 3** um böse Mächte geht, und es ist auch nichts Neues, dass sich Fans selbst als Entwickler versuchen. Was also macht **Evil Forces** so besonders, dass es fast schon als **Fallout 3**-Add-on zu sehen ist?

Sie starten die Hauptquest der Mod entweder in Moriaty's Saloon des Dorfes Megaton oder im Mitteldeck von Rivet City, mieten sich ein Zimmer und legen sich schlafen. Statt süßer Träume und erholsamen Schlafs erwartet Sie diesmal eine mysteriöse Traumwelt. Dort erhält Ihr Charakter Hinweise auf eine geheimnisvolle Forschungsexpedition. Natürlich möchten Sie nun mehr herausfinden. Also packen Sie Ihre sieben Sachen und machen sich auf Spurensuche. Ihr Weg führt Sie in das Gebiet der Enklave. Diese Partei liefert sich heftige Gefechte mit Mitgliedern der Forschungsexpedition. Sie wollen nicht tatenlos zusehen, greifen zugunsten der Forscher ein und schlagen die Enklave in die Flucht. Doch trotz Ihrer Hilfe ist die Expeditionsführerin Serrah Ihnen gegenüber noch immer misstrauisch und beantwortet Ihre Fragen nicht. Stattdessen gibt Sie Ihnen den Auftrag, nach verschollenen Mitgliedern von Serrahs Team zu suchen. Diese Aufgabe ist der Auftakt zu einer wendungs- und abwechslungsreichen Hauptquest, die Sie in grüne Wälder, verstrahltes Niemandsland und düstere Kerker führt. Auf der nächsten Seite zeigen wir Ihnen ausführlich den Teil der Hauptquest, der in und um die Stadt Lawton spielt. Ein gutes Beispiel dafür, wie viel Tiefgang die Aufträge haben.

Neben der eigentlichen Geschichte von **Evil Forces** haben Sie die Möglichkeit, auch die sechs Nebenmissionen zu lösen. Diese sind zwar weniger umfangreich, aber ebenso gut gestaltet wie der Hauptauftrag. So müssen Sie beispielsweise einmal für einen Junkie bestimmte Pilze beschaffen, damit dieser sich daraus Substanzen herstellen kann, die normalerweise die Polizei auf den Plan rufen würde. Dazu begeben Sie sich zu der auf Seite 151 gezeigten kuriosen Pilzhöhle.

Ein anderes Mal bekommen Sie es mit den wiederauferstandenen Körpern der Kameraden Ihres Auftraggebers zu tun. Nachdem Sie die Zombies erledigt haben, müssen Sie deren Überreste wieder in Ihre Gräber packen. Durch so viel Einfallsreichtum, Abwechslung und Mis-



SO SIEHT KREATIVES MISSIONSDESIGN AUS!

Die Aufgaben in **Evil Forces** sind sehr abwechslungsreich und kreativ. Das hier vorgestellte Beispiel ist ein Teil der Hauptquest und spielt innerhalb der Stadt Lawton und deren Umgebung. Die Bewohner der Siedlung werden immer wieder von Raidern angegriffen und entschließen sich, Widerstand zu leisten. Dabei sollen Sie helfen. Was sich nach einem einfachen Geballere duch das Hauptquartier der Banditen anhört, ergibt dann viele kleinere Teilaufgaben, die es zu lösen gilt, bevor die Angriffe der Raider stoppen.

Nachdem Sie das erste Mal einen Fuß in das Umland von Lawton gesetzt haben, bemerken Sie einen kleinen Trupp Raider. Diese haben Stan, den führenden Bewohner von Lawton, gefangen genommen. Ihr Charakter zögert nicht lange und stellt sich den Entführern entgegen (Bild). Stan nimmt Sie aus Dankbarkeit in seine Siedlung mit, die schon lange unter den Angriffen der Raider leidet. Doch damit soll nun Schluss sein, denn die Bewohner wollen sich wehren.



Doch alleine haben Lawtons Bewohner keine Chance gegen die Übermacht der Raider. Darum bittet Sie Stan, im malerischen Umland von Lawton nach Mitstreitern zu suchen. Nachdem Sie sich mit neuer Ausrüstung versorgt haben, kommen Sie dieser Bitte nach. Doch ohne Gegenleistung läuft nichts im Leben. Damit die Arbeiter eines Biokraftwerks Ihnen Hilfe zusichern, müssen Sie beispielsweise eine Höhle von zahlreichen Mirelurks befreien. Doch nicht immer haben Sie so viel Glück bei der Rekrutierung von Kämpfern. So finden Sie in einem Satellitenturm anstelle der dort lebenden Menschen ein Massaker vor. Dafür verantwortlich sind aggressive Feuerghule, die sich in dem Turm eingenistet haben. In Kämpfen machen Sie kurzen Prozess mit ihnen (Bild).

Wenn Sie genügend Mitstreiter zusammengetrommelt haben, kehren Sie nach Lawton zurück. Die Bewohner haben in der Zwischenzeit einen Schutzwall gegen die Raider errichtet. Doch Ihnen ist keine Pause gegönnt. Stan gibt Ihnen einige kleine Aufträge. So sollen Sie im Schutze der nächtlichen Dunkelheit einen Verräter unter den Bewohnern Lawtons entlarven und einen Außenposten der Raider ausheben. Bei der Aufgabe, einen verschollenen Kämpfer aus Lawton zu suchen, geraten Sie schließlich in die Fänge der Raider. Ihre Lage scheint aussichtslos. Die Gegner nahmen Ihnen alle Ausrüstung ab und die Gitter Ihrer Zelle sind fest verschlossen. Die Lage scheint zunächst aussichtslos, doch wie durch ein Wunder gelingt Ihnen die Flucht. In harten Gefechten erkämpfen Sie sich Ihre Freiheit (Bild).



Doch die Freude über die wiedererlangte Freiheit ist nur von kurzer Dauer, denn die Raider wollen sich für den gelungenen Ausbruch rächen. In mehreren Wellen branden sie gegen das Bollwerk von Lawton an und suchen nach einer Lücke in der Verteidigung. Nach erbitterten Scharmützeln (Bild) erlangen die Krieger der Siedlung die Oberhand und schlagen die Angreifer in die Flucht. Der Krieg gegen die Raider hat viele Opfer gekostet. Dennoch sind Ihnen die Bewohner von Lawton sehr dankbar für Ihre Hilfe und belohnen Sie mit einer mächtigen Waffe.

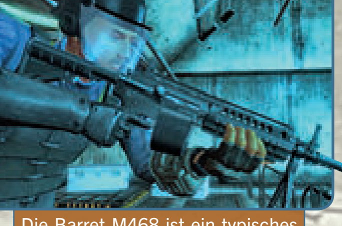
Alleine durch Verteidigung wird kein Krieg gewonnen. So bitten Sie die Bewohner von Lawton darum, einen letzten Auftrag auszuführen. Sie sollen den Anführer der Raider töten und so die Siedlung endgültig vor weiteren Angriffen schützen. Mutig begeben Sie sich in die Höhle des Löwen und stellen sich den unzähligen untoten Wächtern des Raideranführers. Werden Sie auch hier siegreich sein?



NEUE WAFFEN

Neben einer fesselnden neuen Story fügt **Evil Forces** auch vier neue Waffen für den Kämpf gegen das Böse in das Spiel ein.

BARRET



Die Barret M468 ist ein typisches Sturmgewehr, das Sie im Spiel mit oder ohne Schalldämper finden. Es ist eine gute Standard-Waffe für alle Gelegenheiten.

COLT



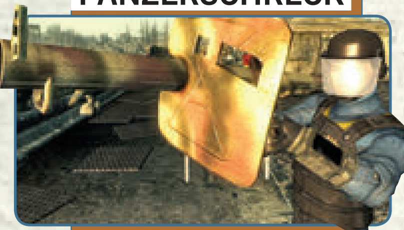
Die Pistole Colt 45, im Spiel häufig einfach Knarre genannt, ist nicht für große Distanzen geeignet. Im Nahkampf leistet sie allerdings hervorragende Dienste und ist dabei auch sehr zielgenau.

PUMPGUN



Die Pumpgun ist nur für den Nahkampf geeignet. Dort kann Sie sehr großen Schaden anrichten. Vor allem gegen Guhle und Gegnergruppen ist diese Waffe die erste Wahl.

PANZERSCHRECK



Der Panzerschreck, ein Raketenwerfer, ist die mächtigste der neuen Waffen. Mit explosiver Durchschlagskraft ist sie sogar für gepanzerte Gegner gefährlich.



KOLOSS | Der riesige Supermutant stellt Ihnen die halbe Mod lang nach, bevor es zum Kampf kommt.

sionstiefe bietet die Mod außergewöhnlich viel Spielspaß – und das bis zu 14 Stunden lang!

Bereits wenn Sie vor dem Eingang zu dem Dungeon stehen, der den Eingang zu der neuen Welt darstellt, fällt Ihnen auf, dass **Evil Forces** alles andere als ein normales Questpaket ist. Unvermittelt hören Sie ein Donnern wie von einem schweren Körper, der sich mit voller Wucht gegen die verschlossene Tür wirft. Bei dem dazu passenden Knurren laufen Ihnen beim Spielen eisige Schauer über den Rücken. Sie möchten eigentlich alles tun, um nicht durch diese Tür gehen zu müssen. Doch nur so treiben Sie die Story voran. Solche Horrorelemente setzt das Mod-Team bei **Evil Forces** perfekt ein. Flackert an einer Stelle bedrohlich die Beleuchtung, erwartet Sie an einer anderen Stelle totale Finsternis, verbunden mit unheimlichen Geräuschen. Diese Gruselstimmung fesselt Spieler an den PC.

Der Riesen-Supermutant, den Sie auf dem oberen Bild sehen, hat uns besonders gefallen. Bis es jedoch zum Kampf mit ihm kommt, begegnen Sie ihm einige Male. Ständig scheint das Monster in Ihrer Nähe zu sein. Mal hören Sie nur das mächtige Stampfen seiner Schritte, während Sie ihm ein anderes Mal gegenüberstehen – getrennt nur durch ein dünnes Eisengitter. Bei der ersten Begegnung mit dem Monster bekommt Ihr Charakter sogar Panik und sucht das Weite. Toll!

Ein weiteres Spielelement, das die Mod im Gegensatz zum Hauptspiel bietet, sind gelegentliche Rätsel- und Geschicklichkeitspassagen. Diese sind eine willkommene gute Abwechslung zu den Schockmomenten, zumal die Rätsel durchaus anspruchsvoll sind. So müssen Sie etwa einen Weg über stromgeladene Zuggleise finden. Ein Fehltritt bedeutet den sofortigen Tod Ihres Charakters. An einer anderen Stelle der Mod müssen Sie Knöpfe in der richtigen Reihenfolge drücken, um weiterzukommen. Diese Elemente frischen das Spiel merklich auf.

Die Vertonung für **Evil Forces** umfasst die mehr als 1.700 Dialogzeilen, die von Sprechern der Mindcrusher Studios aufgenommen wurden. Dieses Team aus Sprechern, Autoren und Musikern ist bekannt für seine kostenlos zum Download bereitstehenden Hörbücher, etwa **Der Boon**. Darin versucht ein Mann, in der Welt von



MONSTERHATZ | In der Idylle des bewaldeten Lawtoner Umlandes erwarten Sie diese neuen Gegner – bärenartige Wald-Yao Guais.

„Ich modde, weil es einfach richtig Spaß macht."

PC Games: Wie kommt es, dass du als Leiter und einziger Programmierer überhaupt bei einem Modding-Projekt mitarbeitest?
Habersatter: „Ich modde, weil es einfach richtig Spaß macht. Es ist schön, wenn man dem Spieler seine eigene, ausgedachte Geschichte erzählen kann. Bei solchen Projekten darf man sich auch kreativ sehr entfalten, was natürlich für mich der größte Anreiz



Christoph Habersatter (20) ist Leiter des Force Studios.

war. Es ist einfach toll, wenn man sein eigenes Fleckchen Land kreieren darf."
PC Games: Wie groß ist das Mod-Team?
Habersatter: „Unser Team umfasst einen Programmierer aus Österreich, einen 3D-Modellierer aus Deutschland, einen Musiker aus Deutschland und 26 Sprecher, die meisten von den Mindcrusher Studios. Es gibt auch noch viele andere, die im Hintergrund etwas zu **Evil Forces** beigetragen haben, etwa Beta-Tester, Konzept-Künstler oder unsere Casting-Koordinatorin. Alles in allem also etwa 40 Personen."
PC Games: Wie lange habt ihr mit dem Team an **Evil Forces** gearbeitet?
Habersatter: „Wir haben das Projekt Mitte 2009 begonnen, die Programmierung hat dann bis Ende 2010 gedauert. Das darauf folgende halbe Jahr bis zum Release haben allein die Vertonung und der Beta-Test verschlungen."
PC Games: Gab es während der Entwicklung Situationen, in denen ihr alles hinschmeißen wolltet? Und wenn ja, warum?
Habersatter: „Es hat einige Phasen in der Entwicklung gegeben, wo wir am liebsten alles stehen und liegen gelassen hätten, aber ein wirklicher Abbruch des Projektes stand nie zur Debatte. Zum Teil haben uns technische Probleme das Leben schwergemacht, da die Modding-Tools oftmals ihr Eigenleben haben und auch aufgrund gewisser Bugs kommt man manchmal nur über viele Umwege ans gewünschte Ziel."
PC Games: Hattet ihr Ideen für die Mod, die sich dann doch nicht verwirklichen ließen?
Habersatter: „Ja, wir hatten durchaus Ideen, die es schlussendlich nicht in die Mod geschafft haben. Wir wollten zum Beispiel mehrere optionale Lösungswege und auch verschiedene Enden einbauen, allerdings wäre der Aufwand einfach zu groß gewesen."
PC Games: Was sagt denn eigentlich deine Familie, wenn du nächtelang am PC sitzt und moddest?
Habersatter: „Die nehmen das locker, auch wenn sie oft nicht richtig verstehen, worum es da wirklich geht. Es ist ja auch nicht so, dass ich ständig vor dem PC sitze. Natürlich gibt es einige Situationen, in denen sich die PC-Nutzung häuft, aber dafür wird zwischen Projekten der Computer auch einmal längere Zeit gar nicht angefasst – sozusagen als Ausgleich.
PC Games: Ist das nächste Projekt schon in Arbeit?
Habersatter: „Es gibt bereits konkrete Pläne zur Fortsetzung **Evil Forces 2**, denn am Ende bleiben ja noch einige Fragen offen. Aber bis **Fallout 4** erscheint, werden wir uns erst einmal in die Fantasy-Welt von **Skyrim** stürzen und auch die eine oder andere Modifikation dazu erstellen. Wie intensiv wir uns mit **Skyrim** beschäftigen und worum es sich bei unseren Mods dafür handeln wird, steht aber noch nicht fest."

World of Warcraft Fuß zu fassen und dennoch das echte Leben zu meistern. Eine bekannte Sprecherin der Mindcrusher Studios ist Kirsten Schuhmann, die in **Evil Forces** die Expeditionsführerin Serrah spricht. Bekannt ist Schuhmann aus verschiedenen TV-Beiträgen wie **Akte08** (Sat.1) oder den Nachrichten von WDR Regional. Die Sprachausgabe der Dialoge ist zumeist gut gelungen. Allerdings wirkt die Stimme einiger weniger Personen monoton und unpassend.

Neben den düsteren Dungeons bereisen Sie auch das Umland der Stadt Lawton. Anstelle des für **Fallout 3** üblichen Ödlands erwarten Sie grüne Bäume, saftige Gräser und saubere blaue Seen. Eine nette Abwechslung!

Darüber hinaus besuchen Sie in **Evil Forces** einige sehr interessante Orte. Dazu zählt nicht nur die bereits erwähnte Pilzhöhle, sondern auch eine Höhle, in der sich Frauen im Namen der Emanzipation zusammengeschlossen haben und keinerlei Männer dulden. Das gilt auch für Sie, wenn Sie einen männlichen Avatar gewählt haben.

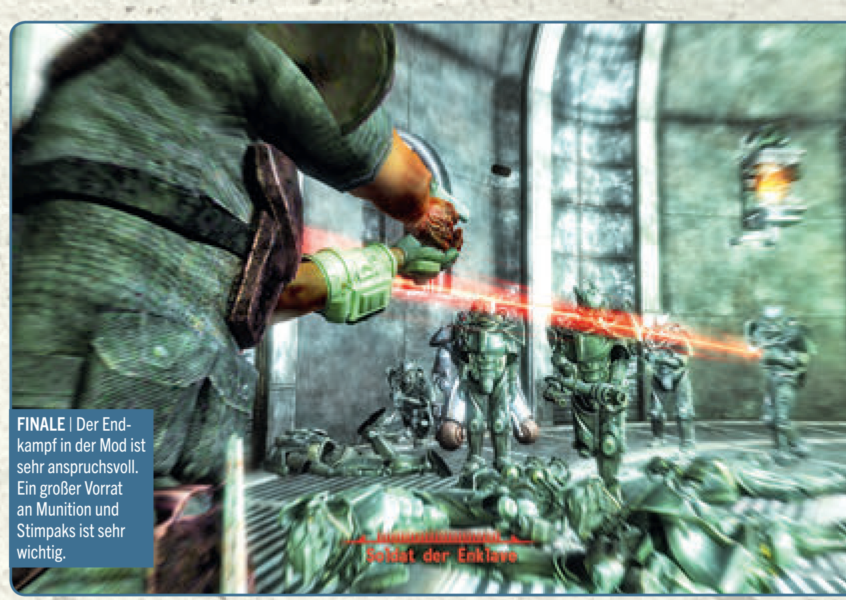
Mit einem neu erstellten Charakter sollten Sie sich nicht an **Evil Forces** versuchen. Mit einem niedrigeren Level als 15 werden Sie den Plasmawaffen einiger Gegner defintiv unterlegen sein. Haben Sie die Modwelt erst einmal betreten, gibt es für Sie kein Zurück mehr. Behalten Sie deshalb einen Speicherstand, bei dem Sie sich noch im Ödland der Hauptstadt befinden! Sie müssen auch nicht befürchten, die Hauptquest von **Fallout 3** nach dem Abschluss der Mod nicht mehr beenden zu können, denn das geht nach wie vor. Legen Sie sich vor dem Start der Mod eine gute Ausrüstung zu, insbesondere viel Munition!

Evil Forces können wir vorbehaltlos jedem **Fallout 3**-Spieler empfehlen. Selbst denjenigen, bei denen das Hauptspiel bereits im Schrank verstaubt. Wenn Sie die Mod von der Extended-DVD installieren, beachten Sie bitte die Installationsanweisungen in der Readme-Datei. ❑

Info: www.force-studio.at



KREATIV | Orte wie diese Riesenpilzhöhle zeigen den Einfallsreichtum der Entwickler.



FINALE | Der Endkampf in der Mod ist sehr anspruchsvoll. Ein großer Vorrat an Munition und Stimpaks ist sehr wichtig.



TÖDLICH | Bei Schusswechseln auf kurze Distanz haben Sie in der gemoddeten Spielversion kaum eine Chance. Greifen Sie lieber zum Scharfschützengewehr.

STALKER: SHADOW OF CHERNOBYL

ModPack



Gameplay-Mod
Spielzeit: -
Schwierigkeitsgrad: Schwer

Von: Sebastian Baier und Marc Brehme

Dieses Mod-Paket kombiniert die genialsten Fan-Erweiterungen für den kultigen Shooter.

Die **Stalker**-Reihe ist bereits seit der Veröffentlichung des ersten Serienteils eine beliebte Spielwiese der Modder-Gemeinde. Viele fantastische Mods erblickten schon das Licht der Datenwelt. Allerdings ist es mühselig und zeitraubend, die vielen tollen Erweiterungen einzeln zu installieren – schlimmstenfalls, um dann festzustellen, dass sie untereinander nicht kompatibel sind. Nun schafft das SMP Mod Team Abhilfe mit seinem **Super ModPack 2.4**, das die besten Mods für **Stalker: Shadow of Chernobyl** kombiniert und außerdem eigene Veränderungen am Spiel vornimmt.

Dazu zählt ein komplett überarbeitetes, moderner wirkendes Interface, das zusätzliche Informationen anzeigt und mehr Übersicht bietet. Beispielsweise sorgt eine Entfernungsanzeige zum ausgewählten Ziel für mehr Spielkomfort. Dank der verbesserten Lautstärkeanzeige lässt sich sehr gut erkennen, ob Sie kurz davor stehen, entdeckt zu werden, weil Sie sich zu laut bewegt haben. Gerade Schleichen ist ungemein wichtig, da die Gegner aufgrund des neuen Schadenssystems viel zielgenauer schießen und die Waffen auch mehr Schaden anrichten. Eine vorsichtige Spielweise ist also Pflicht.

Die Entwickler bearbeiteten auch das Handelssystem. Zum Beispiel kauft Ihnen nicht jede beliebige Person in der Zone ein Artefakt für den vollen Preis ab. Sie müssen sich nun einen Händler suchen, der Ihnen faire Preise macht.

Zudem schraubten die Modder an der Atmosphäre des Spiels. Die neuen, kontrastreicheren Texturen und ein überarbeitetes, dynamisches Wettersystem verstärken die düster-bedrohliche Stimmung von **Stalker: Shadow of Chernobyl**. Klasse!

Es sind aber vor allem die vielen kleineren Veränderungen, die das Leben in der Zone enorm erleichtern. So wackelt der Held nicht mehr bei jedem Schritt, die Renngeschwindigkeit und die Ausdauer wurden deutlich erhöht, das maximale Tragegewicht angehoben und einige neue Waffen, etwa die Mosin Nagant M1891/30, ins Spiel integriert. Da sich aufgrund der vielen Veränderungen die Schwierigkeitsgrade kaum mehr unterscheiden lassen und das neue Schadensmodell den Anspruch etwas hebt, ist dieses Mod-Paket nur erfahrenen Spielern zu empfehlen. Einsteiger sollten sich zunächst mit dem unveränderten Original beschäftigen.

Das Super ModPack laden Sie von www.moddb.com/mods/super-mod-pack herunter. Beachten Sie, dass Sie für die Steam-Version des Spiels die Datei „SmP v2.4 Mod Accessories" herunterladen müssen. Auch diese Datei enthält eine Installationsanleitung, in die sich aber offenbar ein Fehler eingeschlichen hat: Achten Sie darauf, dass Sie das in der Readme-Datei genannte Verzeichnis „gamedata" zunächst manuell im **Stalker**-Installationsordner erstellen müssen, bevor Sie die entpackten Daten dann in diesen Ordner verschieben können. ❑

Info: www.moddb.com


INDIAN SUMMER | Die neu texturierte Flora in **Stalker** lässt die Zone nicht mehr ganz so tot erscheinen.

STALKER: SHADOW OF CHERNOBYL

Autumn Aurora

Gameplay-Mod
Spielzeit: -

Von: Sebastian Baier und Marc Brehme

Verändertes Wettersystem, toller Himmel und warme Farben. Es wird Herbst in der Zone.

Wie bei vielen Dingen im Leben haben Sie auch bei den Mod-Packs von **Stalker: Shadow of Chernobyl** die Qual der Wahl. **Autumn Aurora** kombiniert einige Mods für das Spiel und bringt mit eigenen Änderungen den Herbst in die Zone. Allerdings kann es nur als Alternative zum **Mod-Pack** (siehe links) dienen und nicht zusätzlich installiert werden, weil **Autumn Aurora** nicht mit diesem kompatibel ist.

Die schönste und zugleich auffälligste Neuerung, die die **Stalker**-Mod **Autumn Aurora** bringt, ist das überarbeitete Wettersystem mit deutlich verbesserten Himmelstexturen. Fast schon fotorealistische Wolken bewegen sich tagsüber über den strahlend blauen Himmel. Vielleicht werden Sie aber auch von einem mächtigen Gewitter heimgesucht oder bewundern die traumhaft schönen Sonnenauf- und -untergänge, die einen tollen Kontrast zur Ödnis in der Zone bilden. Diesen unterstreichen auch die neuen Pflanzentexturen (Bild oben), die die Modder herbstlich gestalteten. Einerseits sind diese hübsch anzusehen, andererseits wirken sie in der Endzeit-Optik von **Stalker: Shadow of Chernobyl** etwas deplatziert.

Doch nicht nur den Pflanzen verpassten die Modder ein neues Pixelkleid. Vielmehr sind nun auch alle Spieltexturen hochauflösend und somit um einiges schärfer als im unveränderten Hauptspiel. Ferner arbeitete der Modder Vandrerer an einer verbesserten Darstellung der sogenannten Anomalien. Dadurch sind diese schon aus größerer Entfernung als bisher zu sehen und somit besser zu umgehen. Zudem machte sich Vandrerer auch am Sound zu schaffen und verstärkte die für **Stalker** typische Endzeitstimmung, indem er etwa neue Soundeffekte einfügte. ❑

Info: www.moddb.com


BEDROHLICH | Dank des neuen Wettersystems erleben Sie in **Stalker** Furcht einflößende Gewitter.


MALERISCH | Die überarbeiteten Himmelstexturen (Skybox) sehen wirklich klasse aus.

STÄRKEVORTEIL | Die neuen Superwaffen wie dieser Titan sind sehr mächtig und machen im Alleingang sogar fast eine komplette feindliche Basis platt.

ULTIMATE APOCALYPSE

Dawn of War: Soulstorm



Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Unbegrenzt
Schwierigkeitsgrad: Variabel

Von: Sebastian Baier und Marc Brehme

Neue Einheiten, Superwaffen und ein geändertes Einheitenlimit sorgen für gigantische Massenschlachten.

Dawn of War und die dafür erschienenen Add-ons zählen nach wie vor zu den populärsten Strategiespielen und bis heute bemüht sich eine fleißige Community, das Spiel noch besser zu machen. Die Mod **Ultimate Apocalypse** stammt von einem Team rund um die Modder Cylarne_04, Krronus und Cosmocrat.

Ihren Namen trägt die Spielerweiterung, die das offizielle Add-on **Soulstorm** voraussetzt, vollkommen zu Recht. Denn mit ihr reizen Sie das Hauptspiel nun ultimativ aus. Nicht nur, dass mehr Einheiten als bisher zur Ausbildung bereitstehen, auch die Schlachten sind wegen der höheren Zahl an Einheiten noch gigantischer. Zudem erweiterten die Modder den Technologiebaum und bringen dadurch nun Superwaffen ins Spiel. Diese Waffen sind die interessanteste Neuerung bei **Ultimate Apocalypse**. Wo sie eingesetzt werden, wächst kein Gras mehr.

Die erste dieser neuen Spezialitäten ist eine Art Titan-Einheit, wie man sie aus dem **Age of Mythology**-Add-on **The Titans** kennt. Einmal gebaut, ist der Titan nur schwer wieder zu plätten, denn mit seiner beispiellosen Feuerkraft ist dieser Koloss die ultimative Waffe, die auch eine Basis im Alleingang in Schutt und Asche verwandeln kann. Doch selbst die Kraft des gefährlichen Titans wirkt etwas mickrig, wenn man ihn mit dem Extrembombardement vergleicht.

Diese zweite Superwaffe schaltet jede Fraktion auf der höchsten Stufe des Technologiebaumes frei. Beim Einsatz dieses gewaltigen Flächenschadens bleibt kein Stein auf dem anderen – das wahre Abbild einer Apokalypse! Ja ja, wir hören die Kritiker schon schreien …! Zugegeben: Wenn man mit einem einzigen Klick gleich eine ganze Fraktion auslöschen kann, klingt das zunächst einmal nach einer sehr unausgewogenen Spielbalance. Allerdings kommt der Spieler erst sehr spät im Spiel an die neu eingebauten Superwaffen heran, sodass der Spielspaß nicht durch ein zu schnelles Ende einer Partie gestört wird. Außerdem ist es wegen der langen Aufladezeiten des Bombardements gut möglich, rechtzeitig Gegenmaßnahmen einzuleiten.

Die gigantischen Schlachten, die Ihnen in **Ultimate Apocalypse** die Kinnlade herunterklappen lassen, entstehen, weil die Modder die Einheitenbegrenzung gelockert haben und auch der Kapazitätsverbrauch pro Trupp gesenkt wurde. So nimmt der Predator der Space Marines anstelle von fünf nur noch drei Platz-Einheiten in Anspruch

ULTIMATIV | Die Mod erhöht die maximale Einheitenzahl von **DoW: Soulstorm**. Dadurch sind Massenschlachten möglich, die aber sehr unübersichtlich werden können.

und geänderte Einheitenkosten tragen den Veränderungen zusätzlich Rechnung. Denn was nützt es Ihnen schon, theoretisch mehr Truppen auf dem Schlachtfeld haben zu können, wenn dann die Ressourcen für die Produktion dieser Einheiten fehlen?

Hetzen aufgrund der Neuerungen durch die Mod erst einmal einige hundert Pixelfiguren über das Geschehen auf Ihrem Bildschirm, dann lernen Sie auch die neue Zoomfunktion lieben, mit der Sie das Geschehen nun auch von weiter oben aus betrachten können und damit mehr als bisher zu sehen bekommen.



Bevor Sie den Download der 941 Megabyte großen Datei anwerfen, warnen wir Sie vor dem hohen Schwierigkeitsgrad der Modifikation. Dieser entsteht durch das fehlende Tutorial für die neuen Fraktionen und die enorme Truppenvielfalt. Erst recht, wenn Sie noch die beiden zusätzlichen Mini-Erweiterungen **Ultimate Apocalypse XP1** bzw. **XP2** installieren. Diese machen es in Verbindung mit den beiden Mods **Tyranid SS** und **Inquisition Daemonhunt SS** möglich, die beiden namensgebenden Rassen auch in **Ultimate Apocalypse** zu spielen. Nicht zuletzt sind auch die fehlerhaften Einheitenbeschreibungen bei den neuen Truppen alles andere als einsteigerfreundlich. **Dawn of War**-Neulinge sollten sich daher vor der Installation der Mod eingehend mit der offiziellen Erweiterung **Soulstorm** beschäftigen.

Ultimate Apocalypse erhalten Sie unter anderem auf ModDB (www.moddb.com/mods/ultimate-apocalypse-mod). Beachten Sie die Readme-Datei, die genaue Anweisungen zur Installation enthält. Zum Spielen aktivieren Sie die Mod im Hauptmenü von **Dawn of War: Soulstorm** in der Rubrik „Spiel-Manager". ❑

Info: www.moddb.com



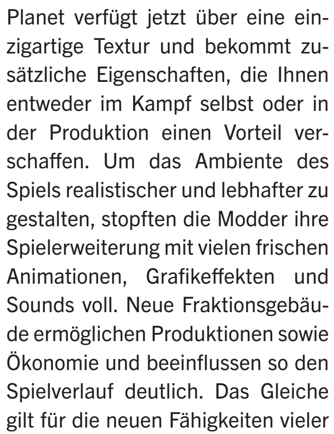
FLUGSTUNDE | Hier handelt es sich nicht um neue fliegende Einheiten. Vielmehr haben wir eine der neuen Superwaffen gezündet, deren Wucht die Gegner durch die Luft wirbelt.

WAFFENLADEN | Die Erweiterung des Technologiebaumes auf vier Stufen bringt dieses Dimensionstor. Hier werden die neuen Superwaffen entwickelt.


KONFLIKT | Mit der Mod spielen Sie die Klonkriege nach. Nun entscheiden Sie, wie diese ausgehen.

STAR WARS: EMPIRE AT WAR – FORCES OF CORRUPTION

Republic War



Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Unbegrenzt
Schwierigkeitsgrad: Variabel

Von: Marc Brehme und Sebastian Baier

Diese Mod positioniert sich durch neue Einheiten, Sounds und Texturen im Spitzenfeld der Empire-at-War-Mods.

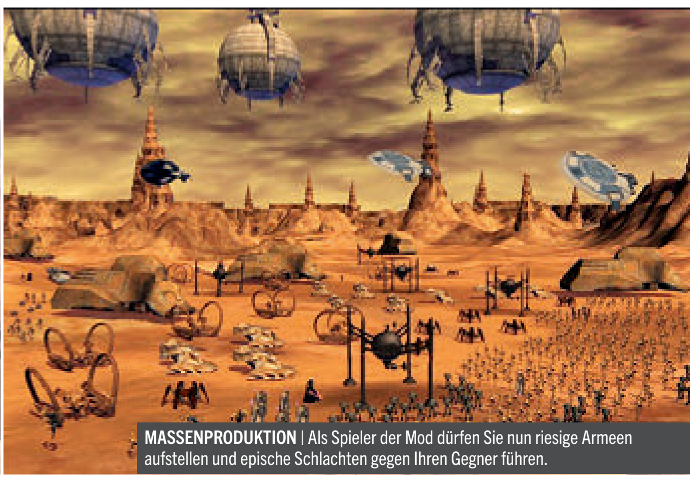
In den **Empire at War**-Modding-Communitys gehört **Republic at War** zu den bekanntesten und beliebtesten Modifikationen. Das ist kaum verwunderlich, denn die Spielerweiterung war mehr als vier Jahre in Entwicklung und bietet massig Neuerungen.

Die Mod ersetzt die Fraktion „Imperium" durch die „Galaktische Republik" und die „Rebellen" durch die „Konföderation". Zudem wurde die künstliche Intelligenz komplett überarbeitet und geht nun deutlich aggressiver gegen Sie vor. Die Modder fügten außerdem massenweise neue Einheiten ins Spiel ein. Jeder Planet verfügt jetzt über eine einzigartige Textur und bekommt zusätzliche Eigenschaften, die Ihnen entweder im Kampf selbst oder in der Produktion einen Vorteil verschaffen. Um das Ambiente des Spiels realistischer und lebhafter zu gestalten, stopften die Modder ihre Spielerweiterung mit vielen frischen Animationen, Grafikeffekten und Sounds voll. Neue Fraktionsgebäude ermöglichen Produktionen sowie Ökonomie und beeinflussen so den Spielverlauf deutlich. Das Gleiche gilt für die neuen Fähigkeiten vieler Einheiten, die den Schlachten nun mehr Tiefe verleihen.

Einzelspieler werden jubeln: **Republic at War** bringt eine nagelneue Kampagne mit, in der Sie den Klonkrieg nachspielen. Ihr Sieg oder Ihre Niederlage beeinflusst das Universum und die Geschichte, wodurch verschiedene Spielenden möglich werden. Entweder Sie gewinnen den Krieg mit der Konföderation oder Sie vernichten als Darth Vader die Jedi-Ritter. Für das angekündigte Add-on der Mod versprechen die Entwickler deutsche Sprachsets der Einheiten sowie deutsche Menüs und Texte! Auch wird die Erweiterung Neuerungen wie 22 weitere Einheiten mit sich bringen. ❑

Info: www.moddb.com


BAUMEISTER | Die neuen Fraktionsgebäude, die die Mod mitbringt, erlauben erstmals Produktion und Ökonomie in **Empire at War: Forces of Corruption**.


MASSENPRODUKTION | Als Spieler der Mod dürfen Sie nun riesige Armeen aufstellen und epische Schlachten gegen Ihren Gegner führen.

GRATISSPIEL

Dead Cyborg – Episode 1

Im Episoden-Gratisspiel **Dead Cyborg** versuchen Sie als einer der letzten überlebenden Menschen nach einem Atomkrieg, den Schutzbunker zu verlassen.

Wenn Sie sich bei diesen Sätzen genervt fragen, wann dieses Thema endlich nicht mehr für gefühlt jede zweite Hintergrundgeschichte herhalten muss, erwarten Sie wahrscheinlich einen Ego-Shooter in **Stalker**- oder **Fallout**-Manier. Doch damit liegen Sie falsch! Denn die einzigen Waffen in dem von Entwickler Endre Baráth geschaffenen Adventure sind Ihr eigener Verstand und aufmerksame Augen. Die werden Sie brauchen, um die vielen packenden und überaus anspruchsvollen Rätsel zu knacken. Diese sind in eine viel tiefgründigere Geschichte eingebettet, als man auf den ersten Blick vermuten könnte. Und obwohl es vielleicht nicht so scheint: Es gibt immer eine Lösung! Sollten Sie einmal nicht weiterkommen, dann helfen Ihnen mit Sicherheit die Lösungsvideos auf Youtube weiter.

Geschwächt von der starken Radioaktivität, streifen Sie durch verlassene Korridore und suchen nach weiteren Überlebenden der Atomkatastrophe, an die Sie sich nicht mehr erinnern. Erst im Spielverlauf erfahren Sie, was mit der Außenwelt und ihren Bewohnern geschehen ist.

Die Grafik des Spiels wurde mit dem kostenlosen 3D-Programm Blender erstellt und ist überraschend gut gelungen. Durch das passende Leveldesign entsteht eine düstere Stimmung, die sehr gut zu dem Endzeitszenario passt. **Dead Cyborg** soll drei Episoden mit je 2-3 Stunden Spielzeit umfassen. Die Entwicklung von Episode 2 war bei Redaktionsschluss Mitte September noch nicht abgeschlossen. *(sb/mb)* ❑

Info: www.deadcyborg.com

Gratisspiel
Spielzeit: 2-3 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Normal bis schwer



BLECHBÜCHSEN | Roboter wie diesen werden Sie häufiger zu Gesicht bekommen. Sie sind die großen Gewinner des Atomkriegs, der die Menschheit zugrunde gerichtet hat.



MYSTERIÖS | Die Rolle des Cyborgs wird auch am Ende der ersten Episode nicht klar. Ob der zweite Teil Aufklärung bringt und wann er erscheint, steht aber noch nicht fest.

GRATISSPIEL

The Stanley Parable



Unterschiedliche Enden von Spielen sollen den Wiederspielwert steigern und das Spiel realistischer machen. Auch **The Stanley Parable** geht diesen Weg – und glänzt mit sage und schreibe sechs Enden.

Die Mod ist eigentlich ein Gratisspiel, da sie kein Vollpreisspiel, sondern nur das kostenlos über Steam zu beziehende **Valve SDK** voraussetzt. Somit bleibt keinem Steam-Benutzer der Zugang zu diesem Kunstwerk verwehrt. Denn genau das ist **The Stanley Parable**. Müsste man das Spiel in ein Genre einordnen, würde es am ehesten als Adventure gelten. Und das, obwohl es keine wirklich schweren Rätsel zu lösen gibt.

Vielmehr steuern Sie den Protagonisten Stanley durch die Korridore der mysteriösen Anlage, in der er arbeitet – und drücken dann und wann einen Knopf. Klingt dürftig, ist es aber nicht. Der Mangel an Action schadet dem Spiel kein bisschen. Motivation zum Weiterspielen gibt ein Erzähler, der von einem professionellen Sprecher (Kevan Brighting; spricht Hörbücher in Großbritannien) fantastisch vertont wurde. Dieser lenkt Sie durch das Spiel, wobei Sie aber entscheiden können, ob Sie seinen Anweisungen Folge leisten oder nicht. Das führt zu sechs Finalen des Spiels. Fantastisch: Jeder Ihrer Wege ruft andere Kommentare des Erzählers hervor.

Die Assoziation mit einem geschriebenen Werk wird schon im Spieletitel hergestellt. Denn eine Parabel ist ja bekanntlich eine Geschichte, die sich auf die reale Welt übertragen lässt und Fragen zu Moral und ethischen Grundsätzen aufwirft. Finden Sie am besten selbst heraus, inwiefern das auf dieses Spiel zutrifft. Fakt ist: **The Stanley Parable** müssen Sie gespielt haben! *(sb/mb)* ❑

Info: www.moddb.com

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Etwa 1 Stunde
Schwierigkeitsgrad: Normal



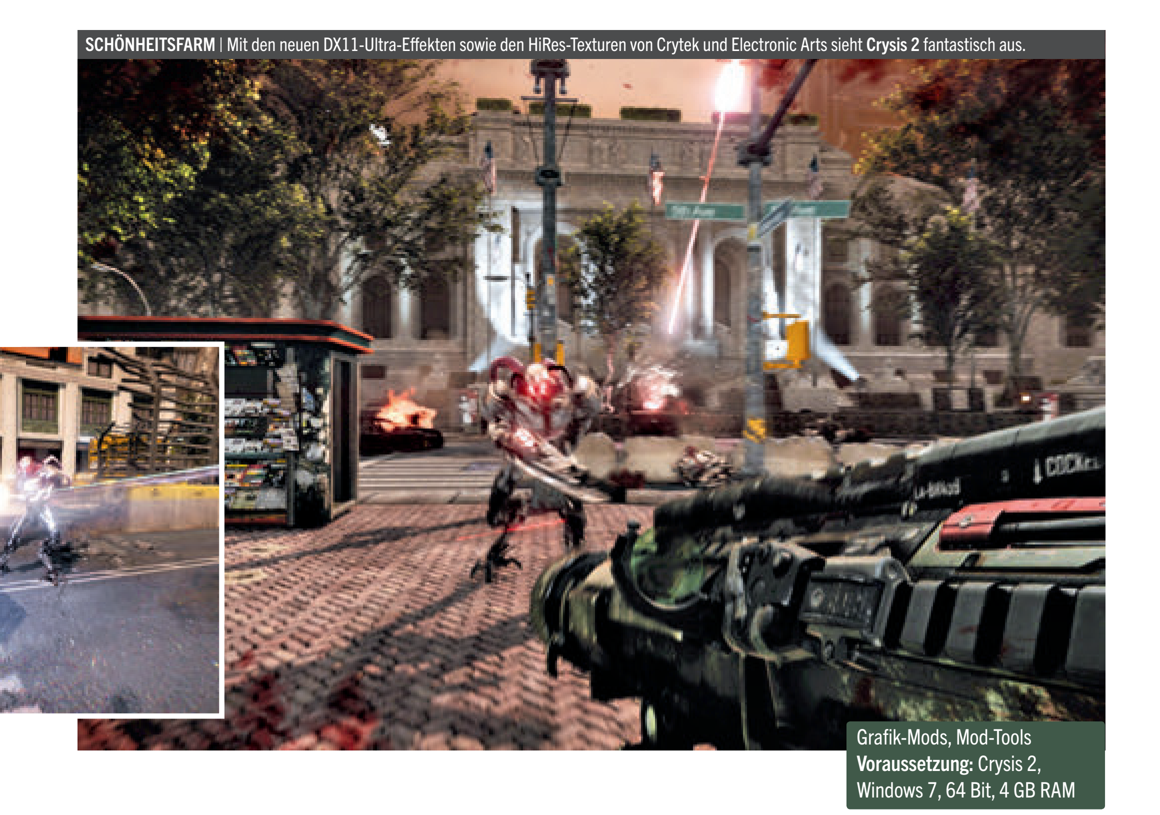
SCHACHMATT | In diesem Spiel können Sie nicht gewinnen. Es liegt ganz bei Ihnen, welche Entscheidungen Sie treffen, manche führen jedoch zum Tod des Protagonisten.

GEHEIMNISVOLL | Die vielen Monitore, Schalter und Zahlen gehören nicht zu einem Rätsel in **The Stanley Parable**, sondern bilden ein Puzzleteilchen der Hintergrundgeschichte.

Von: Marc Brehme

Steigern Sie den Crysis-Glanz mit neuen Texturen und DX-11!

SCHÖNHEITSFARM | Mit den neuen DX11-Ultra-Effekten sowie den HiRes-Texturen von Crytek und Electronic Arts sieht **Crysis 2** fantastisch aus.



Grafik-Mods, Mod-Tools
Voraussetzung: Crysis 2, Windows 7, 64 Bit, 4 GB RAM

CRYSIS 2

DX11-Ultra-Pack, HiRes-Texturen, Mod-SDK



Es hat zwar eine Weile gedauert, aber Crytek und EA haben Wort gehalten und dem Shooter Anfang Juli neue kostenlose Erweiterungen verpasst, nachdem die Entwickler drei Monate an den Dateien gearbeitet hatten. Mit dem **Direct-X-11-Ultra-Update-Pack** und dem optionalen **HiRes-Texture-Pack** verbessern Sie die Grafik des ohnehin schon imposant aussehenden **Crysis 2** nochmals deutlich.

Voraussetzung für den Glanz sind neben Version 1.9 des Spiels, das in der Standardeinstellung per Auto-Update oder via Steam eingespielt wird, auch Windows 7 als 64-Bit-System sowie eine DX11-fähige Grafikkarte, die mindestens 768 MB Videospeicher besitzen sollte. Nach dem Update installieren Sie zunächst den **Direct-X-11-Ultra-Upgrade-Patch** und anschließend das **HiRes-Texture-Pack**. Starten Sie **Crysis 2**, wählen Sie in den Optionen die neu erschienenen Ultra-Einstellungen und aktivieren Sie die Direct-X-11-Effekte und die High-Res-Texturen separat. Beachten Sie bitte, dass Sie dieses Upgrade nur dann installieren sollten, wenn Sie über einen sehr leistungsstarken Rechenknecht mit Dual- oder Quadcore-Prozessor und mindestens vier, besser acht Gigabyte Arbeitsspeicher verfügen. Zudem sollte im PC eine High-End-Grafikkarte der Kategorie Nvidia GTX 480 werkeln.

Außerdem brachte Electronic Arts mit dem Mod-SDK (Software-Development-Kit) ein Werkzeug in Umlauf, mit dem Sie neue Inhalte in **Crysis 2** erstellen oder bereits bestehende verändern können. Mit der Veröffentlichung dieses Tools ist Fan-Erweiterungen Tür und Tor geöffnet. Voraussetztung für den Editor sind ein 64-Bit-Betriebssystem und ebenfalls Patch 1.9. Wir freuen uns auf tolle Mods. *(mb)* ❑

Info: www.ea.com/crysis-2

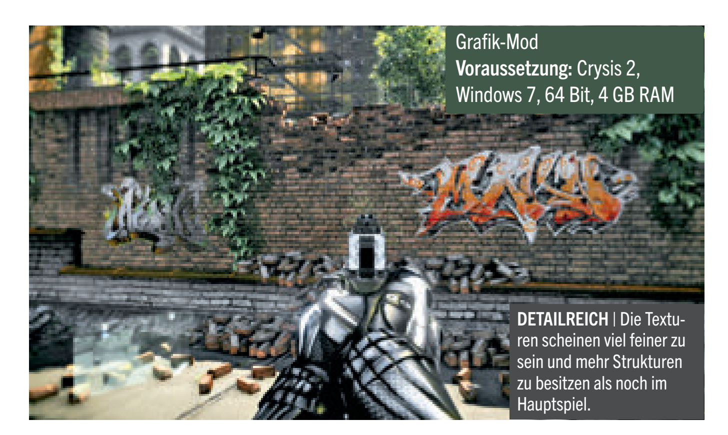
CRYSIS 2

MalDo Textures

Kurz nach dem Release des **Mod-SDK** für **Crysis 2** wurden schon die ersten Mods angekündigt. Eine davon ist ein neues HD-Texturenpaket von dem beliebten Texturenkünstler MalDo. Viele Spieler ziehen seine Arbeit dem offiziellen **HiRes-Texture-Pack** von Crytek vor, das ebenfalls hochauflösende Texturen liefert.

MalDos Pixeltapeten behalten die dichte Atmosphäre von **Crysis 2** bei, glänzen aber dank höherer Auflösung gleichzeitig mit mehr Details. Die bereits veröffentlichte Version der Mod verzichtete noch auf texturbasierte Effekte wie Parallax Occlusion Mapping (POM). Mit diesem Effekt haben Texturen für den Betrachter eine Tiefenwirkung, die auf einer optischen Täuschung basiert. Diese Technik (Bild rechts) möchte MalDo in einer neueren Version einbauen, die aber erst nach unserem Redaktionsschluss Mitte September erscheinen soll. *(sb)* ❑

Info: www.maldotex.blogspot.com

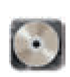


Grafik-Mod
Voraussetzung: Crysis 2, Windows 7, 64 Bit, 4 GB RAM

DETAILREICH | Die Texturen scheinen viel feiner zu sein und mehr Strukturen zu besitzen als noch im Hauptspiel.

GOTHIC 2: DIE NACHT DES RABEN

Das schwarze Herz



In der Mod **Das schwarze Herz** übernehmen Sie die Rolle von Cavalorn, einem der NPCs der ersten beiden **Gothic**-Teile. Da dieser wie schon in **Gothic 2: Die Nacht des Raben** ein Mitglied vom Ring das Wassers ist, erhält er von dem Wassermagier Vatras den Auftrag, mit dessen Bruder ein mächtiges Artefakt zum Magier Aguas zu bringen.

Das Artefakt ist das Herz der „Klaue Beliars", die Sie in **Gothic 2: Die Nacht des Raben** dem Bösewicht Raven abgeknöpft haben. Bisher scheiterten alle Magier beim Versuch, das Artefakt zu zerstören. Nun soll Aguas seine Chance bekommen. Blöd dabei ist allerdings, dass das Artefakt vom Bösen besessen ist und von seinem Träger Besitz ergreift. Wird Cavalorn es schaffen, dem Artefakt zu widerstehen?

Sie besitzen von Anfang an eine große Erfahrung im Umgang mit dem Bogen. Anstatt in der Mod einen Bogen-Lehrer zu konsultieren, sammeln Sie in **Das schwarze Herz** Praxiserfahrung. Gehen Sie aber sparsam mit den Pfeilen um, sonst herrscht schnell Mangel an Munition.

Die Geschichte der Mod ist im **Gothic**-Universum angesiedelt, spielt aber in einer neuen Gegend. In dieser können Sie viele spannende Orte, etwa die Burg Topas, besuchen, in der Soldaten für den Krieg gegen die Orks ausgebildet werden.

Neben der neuen Welt enthält die Mod auch zahlreiche frisch erstellte Objekte und Gegenstände sowie neue Texturen. Zudem fügten die Modder Statistiken in das Spiel ein, die Ihnen nützliche Informationen zum Spielverlauf geben. Dank drei wählbarer Schwierigkeitsstufen ist die Mod für Spieler aller Erfahrungsstufen zugänglich. *(mb)* ❑

Info: www.moddb.com



MÄCHTIG | Nur der Wassermagier Aguas (Bild) kann das „Herz der Klaue" zerstören.

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: 1–2 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Normal

VIELSEITIG | In der neuen Welt erkunden Sie neben Wäldern und kleinen Dörfern auch die Burg Topas.

DEUS EX

New Vision

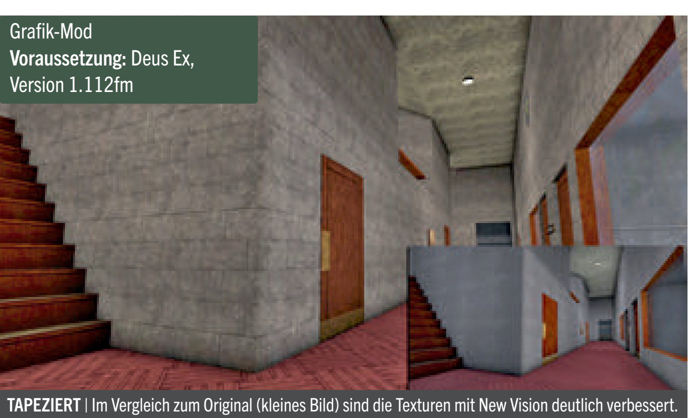
Pünktlich zur Veröffentlichung des neuen **Deus Ex**-Spiels **Human Revolution** haben Fans dem ersten Teil der Serie ein frisches Aussehen verpasst. Die Mod **New Vision** spendiert dem Action-Rollenspiel aus dem Jahr 2000 eine moderne Optik mit ansehnlichen High-Definition-Grafiken, indem sie mehr als 75 Prozent der originalen Texturen ersetzt.

Die Entwicklung der Modifikation, die Sie auf unserer Heft-DVD finden, dauerte satte vier Jahre. **New Vision** ist keine komplette Überarbeitung des Spiels, denn Objekte, Lichteffekte oder Ähnliches beließen die Entwickler im Original. So wird die ursprüngliche und dichte Atmosphäre des Titels beibehalten.

Stellen Sie vor der Installation der Mod sicher, dass Sie Ihr **Deus Ex** auf Version 1.112fm gepatcht haben. Benutzer der Steam- oder Game-of-the-Year-Version verfügen in der Regel bereits über diese Fassung. Überprüfen Sie die Versionsnummer in der rechten unteren Ecke des Hauptmenüs im Spiel. Bitte beachten Sie unbedingt die beigefügte Readme-Datei, die weitere Instruktionen zur Installation der Fan-Erweiterung enthält.

Wer bei der Grafik noch eine weitere Schippe drauflegen will und einen modernen PC mit Windows 7 und eine aktuelle Direct-X-10-Grafikkarte besitzt, sollte sich außerdem die **DX10-Mod** für **Deus Ex** ansehen. Nach deren Installation können Sie die Abenteuer von J.C. Denton unter Windows 7 mit Direct-X-10-Effekten erleben. Modder Marjin Kentie hat einen entsprechenden Renderer zum Download bereitgestellt, der unter anderem Anti-Aliasing, HDR und anisotrope Filterung unterstützt. Sie finden die nur 211 Kilobyte große Datei etwas versteckt unter der Webadresse http://kentie.net/article/d3d10drv/page1.htm. *(mb)* ❑

Info: www.moddb.com



Grafik-Mod
Voraussetzung: Deus Ex, Version 1.112fm

TAPEZIERT | Im Vergleich zum Original (kleines Bild) sind die Texturen mit New Vision deutlich verbessert.



KOSMETIK | Auch mit dem DX-10-Renderer von Marjin Kentie erstrahlt **Deux Ex** in neuem Glanz.

WEITREICHEND | Die Spielwelt von **Die Gilde 2: Renaissance** ist gigantisch und komplex.

DIE GILDE 2: RENAISSANCE

Erschaffen Sie sich eine Dynastie!

Von: Sebastian Baier

Unsere zehn Schritte zum Spielerfolg garantieren Ihnen den perfekten Einstieg für unsere Vollversion Die Gilde 2: Renaissance.

Das Spieluniversum in **Die Gilde 2: Renaissance** glänzt durch Größe und vor allem Komplexität. Einsteiger werden sich anfangs überfordert fühlen. Es entstehen Fragen wie: „Was muss ich zu Beginn des Spiels machen? Wie halte ich meine Dynastie am Leben? Wie kann ich andere Familien effektiv bekämpfen?"

GRUNDLAGENTRAINING

Das Spiel selbst bietet zu wenig Hilfe, um mit der anspruchsvollen Spielmechanik auf Anhieb zurechtzukommen. So fehlt beispielsweise ein Tutorial, um sich in die **Gilde**-Welt hineinzutasten. Doch keine Sorge, mit den folgenden zehn Schritten führen wir Sie sicher in die Zusammenhänge und ins Spielgeschehen von **Die Gilde 2: Renaissance** ein. Außerdem versorgen wir Sie mit dem nötigen Wissen, um damit ein riesiges Wirtschaftsimperium aufzubauen. Wenn Sie Ihre ersten Erfahrungen im Spiel gemacht haben, versuchen Sie sich doch mal am Beruf des Totengräbers. Auf Seite 163 erfahren Sie alles Wissenswerte über diesen neuen Beruf in **Die Gilde 2: Renaissance**. Wir wünschen viel Spaß und Erfolg beim Gründen Ihrer Dynastie! ❑

AUF INS SPIEL!

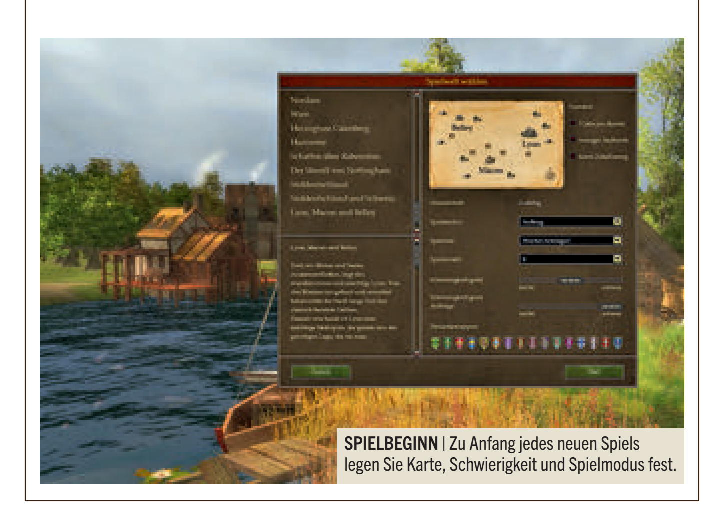
1

Die Gilde 2: Renaissance lässt Ihnen viel Freiraum beim Erstellen eines Spiels.

Auf der linken Seite des Menüs suchen Sie sich eine Karte aus. Diese erscheint dann in vereinfachter Form auf der rechten Seite. Dort lassen sich die Entwicklungsstufe der Ortschaften und die umliegenden Rohstofflieferanten ablesen. Wählen Sie als Anfänger eine Karte mit vielen Rohstoffen aus. Dadurch vermeiden Sie Warenknappheit.

Als Nächstes suchen Sie sich einen geeigneten Spielmodus aus, **Die Gilde 2** bietet Ihnen folgende Varianten: Der „Dynastie-Modus" dient als Sandkastenfunktion in **Renaissance**, etwa wenn Sie ohne Aufträge ein Handelsimperium aufbauen möchten. Bei „Auslöschung" müssen Sie als einzige Dynastie überleben. Das ist genau der richtige Modus für die Intriganten unter den Spielern. Wenn Sie hingegen „Zeitlimit" wählen, ist Ihre Spielzeit stark begrenzt und die Dynastie mit den meisten Punkten gewinnt am Ende. Im „Auftrag"-Modus können Sie sich unterschiedliche Ziele setzen, zum Beispiel einen gewissen Rang im Stadtrat zu erreichen. Je höher Sie den Schwierigkeitsgrad der Aufträge wählen, desto höher müssen Sie auf der Karriereleiter klettern.

Nachdem Sie sich für einen Modus entschieden haben, legen Sie noch den Schwierigkeitsgrad und Ihr Dynastiewappen fest. Ersterer steuert unter anderem die Aggressivität und Aktivität der anderen Dynastien.



SPIELBEGINN | Zu Anfang jedes neuen Spiels legen Sie Karte, Schwierigkeit und Spielmodus fest.

DIE CHARAKTERERSTELLUNG

2

Nach den Spieleinstellungen bestimmen Sie Ihren Charakter und legen dabei Aussehen, Beruf und Attribute fest.

Geben Sie den Namen Ihrer Spielfigur ein und wählen Sie Geschlecht und Religion. Diese Einstellungen sind wenig spielrelevant. Die Wahl Ihrer Klasse ist von größerer Bedeutung. Sie bestimmt, welche Betriebe Sie führen können und welche nicht. Mit einem Rechtsklick auf eine Klasse erscheint deren Beschreibung, die Ihnen Ihre Wahl erleichtern wird.

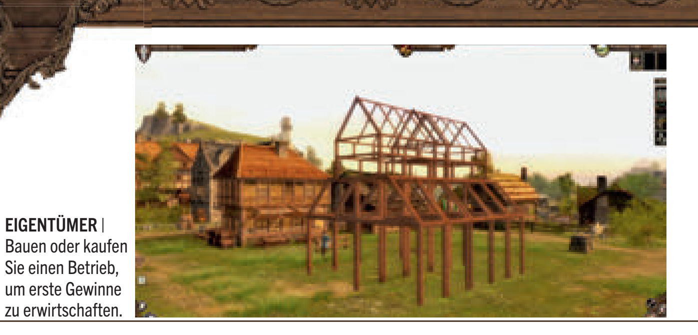
Das Gleiche gilt für die Talente. Die Plus-, Minus- oder Durchschnittssymbole geben an, wie viel Erfahrung Sie für einen Aufstieg im Vergleich zu den anderen Klassen benötigen.



WEGWEISEND | Eine gute Charaktererstellung ist wichtig für einen erfolgreichen Spieleinstieg.

ERSTE SCHRITTE

3



EIGENTÜMER | Bauen oder kaufen Sie einen Betrieb, um erste Gewinne zu erwirtschaften.

Der Spielbeginn stellt die größte Hürde dar. Wenn Sie diesen erst einmal gemeistert haben, schaffen Sie es locker, Ihren Reichtum zu mehren.

Zu Spielstart haben Sie viel Geld und eine Hütte, aber noch keinen Betrieb. Bauen Sie also zuerst ein Produktionsgebäude. Das Baumenü öffnen Sie, indem Sie links unten auf die Schaltfläche mit dem Hammer klicken. Wählen Sie nun einen der baubaren Betriebe aus und setzen Sie ihn auf eine freie Fläche. Alternativ können Sie ein zum Verkauf stehendes Gebäude erwerben.

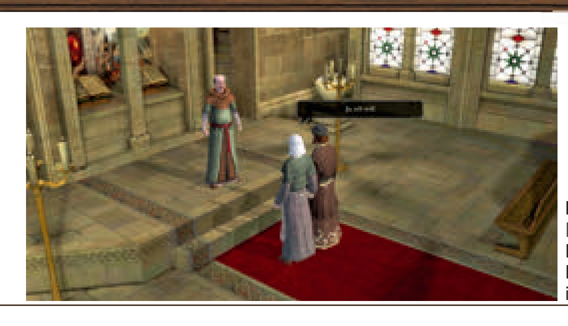
Fangen Sie nun an, Waren zu produzieren, Rohstoffe einzukaufen, Arbeiter einzustellen und den Betrieb auszubauen. Ihr Wohlstand wird wachsen.

PARTNERSUCHE

4

Da Ihre Dynastie auch weiterhin bestehen soll, suchen Sie sich einen Ehepartner.

Wenn Ihr erster Betrieb reibungslos funktioniert, suchen Sie einen Partner für Ihre Figur. Unter der Übersicht „Wichtige Personen“ finden Sie die besten Kandidaten oder Kandidatinnen. Klicken Sie diese mit der rechten Maustaste an, um deren Beruf und Talente zu sehen. Nachdem Sie sich für eine oder einen entschieden haben, beginnen Sie mit der Werbung. Indem Sie Ihre Angebetete oder Ihren Angebeteten umgarnen, umarmen und küssen, gewinnen Sie dessen oder deren Gunst. Nach einer Weile können Sie ihm oder ihr einen Antrag machen, heiraten und dann Kinder bekommen.



EHESCHLIESSUNG | Hat Ihre Werbung Erfolg, steht einer Heirat nichts mehr im Wege.

DIE CHARAKTERENTWICKLUNG

5



ROLLENSPIEL | Bei einigen Charakterstufen können Sie Fähigkeiten wählen, um damit Ihre Spielfigur zu spezialisieren.

Mit der Zeit sammeln Ihre Charaktere Erfahrungspunkte, mit denen Sie deren Talente steigern.

Durch Arbeiten im Betrieb, Heirat, Items und den Kauf von Titeln erhalten Ihre Spielfiguren Erfahrung. Diese verwenden Sie wie bei der Charaktererstellung, um Talente zu steigern. Auch steigen Ihre Charaktere eine Stufe auf, wenn Sie eine bestimmte Anzahl an Erfahrungspunkten verbraucht haben. Nach einem Stufenaufstieg können Sie zumeist Fertigkeiten wählen. Diese machen Sie zum Beispiel bei anderen Spielfiguren beliebter oder erhöhen das Gästeaufgebot in bestimmten Betrieben. Mit einer höheren Stufe lassen sich außerdem bessere Betriebe führen.

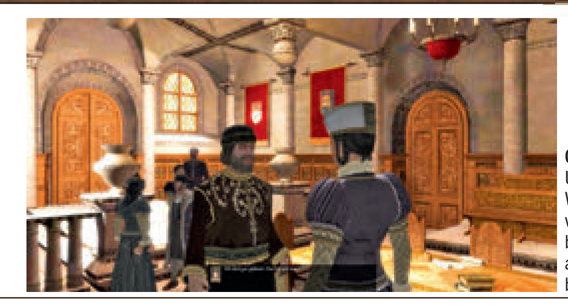
DER STADTRAT

6

Wenn Sie einen gewissen Wohlstand erwirtschaftet haben, dann ist es Zeit, in einem Amt tätig zu werden.

Dazu müssen Sie mindestens den Titel „Beisasse“ besitzen. Titel können Sie gegen eine Gebühr im Rathaus erwerben. Nun dürfen Sie sich für ein niederes Stadtamt bewerben. In der nächsten Amtssitzung wird dann über Ihren Antrag entschieden. Vorher ist es jedoch ratsam, sich mit den Wahlberechtigten gutzustellen, um bessere Chancen für die Wahl zu bekommen.

Ein jedes Amt hat seine eigenen Vor- und Nachteile. So genießen Sie beispielsweise als Richter Immunität, können aber niemanden anklagen. Wählen Sie Ihr Amt also mit Bedacht.



GERISSEN | Umgarnen Sie die Wahlberechtigten vor einer Wahl, um bessere Chancen auf ein Amt zu bekommen.

MIT LIST UND TÜCKE

7

Irgendwann im Spiel müssen Sie die Friedenspfeife einpacken und die gegnerischen Dynastien bekämpfen, um erfolgreich zu bleiben.

Vor allem im Spielmodus „Auslöschung“ sind Sie gezwungen, zu den virtuellen Waffen greifen. Doch das ist nicht nur blanker Stahl. Vielmehr stehen Ihnen zahllose Möglichkeiten offen, Ihren Konkurrenten zu schaden.

Eine davon ist das Gericht. Vor allem von Gaunern wird dieses gefürchtet. Wollen Sie eine Person verurteilt sehen? Dann geben Sie einem Ihrer Schergen den Auftrag, sich umzuhören. Ihre Zielpersonen lassen sich auch direkt beschatten. Beachten Sie aber, dass dazu eine Erweiterung Ihres Wohnsitzes benötigt wird. Sobald einer Ihrer Schergen ein Verbrechen bemerkt, erscheint es in Ihrem Beweisbuch. Begeben Sie sich nun mit Ihrem Charakter in das Rathaus und klagen Sie eine Person an. Gegen diese muss mindestens ein Beweis vorliegen. Das Gericht wird in diesem Fall eine Entscheidung treffen.

Auch mithilfe von bestimmten Artefakten können Sie dem Gegner schaden. Eines davon ist das Gift der schwarzen Witwe, das seinem Opfer über mehrere Stunden hinweg großen Schaden zufügt. Beachten Sie aber, dass es gegen jede hinterhältige Aktion ein bestimmtes Gegenmittel gibt – in diesem Fall das Gegengift.

Natürlich können Sie auch zu den Waffen greifen und die verfeindeten Dynastien und deren Besitztümer direkt angreifen. Es liegt an Ihnen.


EINZELHAFT | Wenn genügend Beweise für die Verbrechen eines Rivalen vorliegen, landet dieser alsbald hinter Gittern!

DIE GILDE

8

Dem Gildenhaus wurde in Renaissance eine größere Bedeutung zugemessen als noch im Hauptspiel.

Gildenmeiser einer bestimmten Klasse zu sein bietet Ihnen nun einige Vorteile. Beispielsweise können Sie Rohstoffe liefern lassen, die dann in Form eines Pakets in dem Inventar Ihres Charakters erscheinen. Legen Sie dieses Paket nun in das Lager Ihres Betriebes und öffnen Sie es, indem Sie es in der Aktionsleiste anklicken. Nun erhalten Sie eine bestimmte Anzahl des Rohstoffs, den Sie bestellt hatten. Diese Funktion ist vor allem bei Rohstoffknappheit sehr nützlich.

Ferner können Sie in dem Gildenhaus (Bild) eine Anleitung für das spezielle Produkt Ihrer Klasse erhalten. Das ist beispielsweise für einen Patron das Ratsherrenbräu. Mit der Handwerksanleitung begeben Sie sich in einen Ihrer Betriebe und klicken auf das Symbol in der Aktionsleiste. Wenn Ihnen genügend Rohstoffe zur Verfügung stehen, wird sich Ihr Charakter an die Herstellung dieses Produktes machen. Die speziellen Klassenwaren werden häufig für ruhmbringende Aufträge benötigt.


PRAKTISCH | Gildenhäuser mit jeweils eigenen Gildenvertretern finden Sie in jeder Ortschaft.

AUF IN DEN KRIEG!

9

Kriegsführung ist ein Feature, das im ursprünglichen Hauptspiel nicht enthalten war. Es locken Ruhm und Ehre!

Mit **Renaissance** kommt der Krieg in die Welt von **Die Gilde 2**. Das wichtigste Gebäude im Kriegsfall ist die Rüstkammer oder die verbesserte Version, das Arsenal.

Hier lassen sich Landsknechte anwerben, die dann für Sie am Krieg teilnehmen. Oder Sie greifen selbst zu den Waffen und versuchen sich als Offizier. Das bringt zwar das Risiko eines gewaltsamen Todes mit sich, doch erhält Ihr Charakter dadurch Erfahrung und Reichsruhm. Ziehen Sie mit Ihrem Charakter erst in den Krieg, wenn Ihre Wirtschaft gut funktioniert, denn Kriege sind teuer und Ihr Charakter steht Ihnen für längere Zeit nicht zur Verfügung.

Neben der Kriegsführung können Sie in den Rüstkammern und Arsenalen Kriegsausrüstung wie Pistolen kaufen. Diese Schusswaffe ist besonders effektiv und kann es locker mit den üblichen Waffen wie Langschwert und Keule aufnehmen. Beachten Sie allerdings, dass Sie für den Kauf Reichsruhm haben müssen.


AUSGANGSBASIS | In diesen Rüstkammern können Sie Kriegsmaterial kaufen oder in den Krieg ziehen.

VOLLER DURCHBLICK

10

Im Laufe des Spiels gebieten Sie über ein großes Wirtschaftsimperium. Darin die Übersicht zu behalten, ist schwer.

Die Gilde 2 bietet Ihnen einige Hilfsmittel, um sich nicht zu verzetteln. Das wichtigste Werkzeug besteht darin, Ihre Betriebe von der künstlichen Intelligenz führen zu lassen. Dazu klicken Sie den Betrieb an und wählen die Schaltfläche „Gebäude verwalten“ aus.

Bei diesem Hilfsmittel haben Sie viel Freiraum – so bestimmen Sie beispielsweise, ob die KI Ihre Karren steuert oder zu welchem Preis die Waren verkauft werden sollen. Dadurch verlieren Sie nicht die Kontrolle. Die Funktion der automatischen Verwaltung ist vor allem in der späteren Spielphase äußerst wichtig.

Grundsätzlich verschaffen Ihnen alle Schaltflächen in der unteren rechten Ecke mehr Übersicht. So können Sie unter „Wichtige Einheiten“ schnell auf all Ihre Gebäude und deren Arbeiter zugreifen. Das erspart Ihnen unnötiges Suchen nach dem oder der Umworbenen. Diese oder dieser ist nämlich unter „Wichtige Personen“ aufgeführt.

Weitere nützliche Informationen erhalten Sie über die Schaltfläche „Statistiken“, die Ihnen zum Beispiel eine Bilanzrechnung bietet, welche Ihnen Ihren Vermögensstand vor Augen führt.

Einen wichtigen Beitrag zur Übersichtlichkeit leistet auch die Auflistung der wichtigsten Gebäude an der rechten Seite des Bildschirms. So können Sie zum Beispiel Ihre Karren schnell und effektiv verschicken.



HELFERLEIN | Sie dürfen Ihre Betriebe von der künstlichen Intelligenz verwalten lassen.

Der Totengräber

Von: Sebastian Baier

Wir zeigen Ihnen, wie Sie mit diesem Beruf zu Ruhm und Reichtum gelangen können.


SCHAURIG | Der Totengräber arbeitet hauptsächlich mit den Gebeinen der Verstorbenen.

Der Beruf des Totengräbers sorgt für Schmunzeln und Gruseln in **Die Gilde 2: Renaissance**.

GELEHRTER KNOCHENSUCHER

Wenn Sie sich als Totengräber versuchen möchten, wählen Sie bei der Charaktererstellung die Klasse des Gelehrten. Richten Sie sich bei der Wahl der Talente vor allem nach den Stärken Ihrer Klasse. Im Falle des Gelehrten sind das Rhetorik, Charisma und Geheimwissen. Das sind alles Fähigkeiten, die Ihnen einen schnellen Aufstieg im Stadtrat ermöglichen. Auch sind Sie beliebter als die meisten Ihrer Mitmenschen und haben leichteres Spiel bei Werbungen. Allerdings lassen Ihre körperlichen Fähigkeiten zu wünschen übrig, weshalb Sie sehr anfällig gegenüber Angriffen der anderen Dynastien sind.

Sie sollten allerdings neben besagten Talenten auch in die Handwerkskunst und in das Feilschen investieren. Denn nicht nur Wissen ist Macht. Im Spiel gilt ebenso: Geld ist Macht.

DIE GRÄBER ANLEGEN

Starten Sie das Spiel und bauen Sie eine Gruft. Alternativ können Sie nach zum Verkauf stehenden Gebäuden Ausschau halten. Das hat den Vorteil, dass Sie nicht warten müssen, bis der Bau beendet wurde.

In einer neu gebauten Gruft können Sie noch keine verkaufswürdigen Waren produzieren. Deshalb sollten Sie zuallererst das Menü „Gebäude verwalten“ öffnen und den Schädel, den Knochenarmreif und die Schädelkerze freischalten. Stellen Sie außerdem einen weiteren Arbeiter ein.

SCHÄDEL UND KNOCHEN

Bei der Wahl Ihrer Produktion orientieren Sie sich an den aktuellen Verkaufspreisen. Liegen diese im roten Bereich, dann stellen Sie eine andere Ware her. Der Vorteil der Gruft liegt vor allem in ihrer Autarkie. Das heißt, sie stellt alles, was sie zur Produktion benötigt, selbst her. Das ermöglicht große Flexibilität, da Sie sich nicht nach den Kaufpreisen der Rohstoffe richten müssen.

Mit höherer Gebäudestufe ändert sich das allerdings. So benötigen Sie zur Herstellung einer Hexerrobe neben Ektoplasma und Leinenhemden auch Edelsteine, die Sie kaufen müssen.

Nachteilig für die Warenproduktion ist die geringe Arbeitszeit der nachtaktiven Arbeiter. Dieser Nachteil wird jedoch durch die kurze Knochensuchzeit revidiert, sodass Sie genügend produzieren können.

MEISTER DER INTRIEGE

Die besten Werkzeuge der Intrige sind die Hexerdokumente, die Sie in der Krypta und dem Friedhof produzieren lassen. Sie hängen einem von Ihnen gewählten Rivalen ein beliebiges Verbrechen an. Mit dem Hexerdokument II erhöht sich die Zahl der Verbrechen auf zwei. Mit diesen Dokumenten können Sie also jeden beliebigen Konkurrenten vor Gericht bringen. Wenn Ihr Charakter über gute Rhetorik- und Charisma-Fertigkeiten verfügt, haben Sie gute Chancen auf eine Verurteilung des Angeklagten. Die Art der Strafe reicht von einigen Stunden Pranger bis zur Hinrichtung.

Um Ihren Gegnern das Leben weiterhin zu erschweren, können Sie das „Pulver des dunklen Verfalls“ einsetzen. Es senkt die Lebenszeit des Opfers ein wenig ab.

Die Hexerrobe hingegen kann einem Rivalen nur indirekt schaden. Das Artefakt erhöht die Talente Rhetorik, Schattenkunst und Empathie für kurze Zeit um einige Stufen. Allerdings erhalten Sie einen Verlust bei der Fähigkeit Charisma, was Ihre allgemeine Beliebtheit ein wenig schmälert. Die Robe wird Ihnen helfen, Ihre dunklen Machenschaften zu verschleiern oder bei Gerichtsverhandlungen mehr Eindruck zu schinden. Auch bei einer Amtswahl findet das Artefakt seine Verwendung.

Mit seiner Funktion „Gebäude verfluchen“ stellt der Steinkreis die Krönung der hinterlistigen Besonderheiten des Totengräbers dar. In einem verfluchten Gebäude verschwindet ein Teil der eingelagerten Waren spurlos. Das sorgt vor allem im Mehrspielermodus für viel Schadenfreude.

EIGNUNGSPRÜFUNG

Der Beruf des Totengräbers ist sehr einsteigerfreundlich, da man anfangs keine Rohstoffe kaufen muss und schnell an Geld kommt. Außerdem kann ein Totengräber mit seinen Artefakten und Aktionen viel Unheil über seine Konkurrenten bringen. Dadurch ist er wie geschaffen für Mehrspieler-Partien. ❑


FINANZSTROM | Die Trauernden bringen Ihnen durch Spenden durchgängig Geld ein.


KNOCHENSUCHE | Den Rohstoff für Ihre Produkte gewinnen Sie aus den Gräbern.

LEAGUE OF LEGENDS (LOL)

Von: Sven Lüdecke/
Michael Hanisch

Wir zeigen Ihnen den Weg in die Liga der Legenden.

Mächtige Waffen, spektakuläre Zauber und spannende Schlachten, kombiniert mit taktischem Teamwork – all das bietet der actionreiche Strategie-Hit **League of Legends (LoL)** von Riot Games.

DER ANFANG DES ERFOLGS

Am 27. Oktober 2009 wird **LoL** erstmals veröffentlicht. Inspiriert wurde der Titel durch die Fanmap **Defence of the Ancients** (**DotA**) für Blizzards **Warcraft 3: The Frozen Throne.** Das Spielprinzip von **LoL** und **DotA** ist gleich: Sie steuern einen Helden durch Wellen von Gegnern und zerstören deren Basis. Allerdings hat Riot Games viele technische Verbesserungen und spielerische Verfeinerungen vorgenommen, die das Spielerlebnis abrunden.

VON SPIELERN FÜR SPIELER

Neben dem einfachen und zugleich tiefgründigen Spielprinzip und dem großen Abwechslungsreichtum des Titels ist vor allem eines für den Erfolg von **League of Legends** verantwortlich: der Grundsatz des Entwicklers Riot Games, Spiele von Spielern für Spieler zu machen.
Riot Games pflegt eine starke Bindung zur Community und beherzigt die Vorschläge und Wünsche der Spieler. So formt sich die stetig wachsende Spielergemeinschaft ihr Spiel in gewisser Weise selbst. ❑

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

Wo finde ich das Spiel?
Das Spiel **League of Legends** wird auf www.leagueoflegends.com zum Download angeboten. Dort wählen Sie zuerst Ihre Region und Sprache aus und laden dann einen Client herunter. Nach der Installation des Clients auf Ihrer Festplatte wird das Spiel automatisch vollständig heruntergeladen, installiert und aktualisiert.

Was brauche ich, um League of Legends zu spielen?
Um **League of Legends** spielen zu können, benötigen Sie einen Spielaccount. Diesen erstellen Sie auf der Website des Spiels unter www.leagueoflegends.com. Sie brauchen bei jedem Spielstart Ihren Accountnamen und das dazugehörige Passwort, um sich einzuloggen.



Kostet mich das Spielen von League of Legends etwas?
Nein. Der Download des Spiels und das Spielen von **League of Legends** sind komplett kostenlos. Ihnen stehen alle Basisinhalte des Strategiespiels zur Verfügung. Sie brauchen bei **League of Legends** keine Kreditkarteninformationen oder Ähnliches anzugeben.

Kann ich das Spiel auch alleine spielen?
League of Legends ist ein Mehrspieler-Titel, bei dem Sie immer mit anderen Menschen zusammen spielen. Sie haben jedoch auch die Möglichkeit, allein gegen computergesteuerte Gegenspieler anzutreten. Aber auch dazu müssen Sie sich zuvor einloggen. Sie benötigen also zum Spielen von **League of Legends** ständig eine Internetverbindung.

Wie funktioniert League of Legends?
Bei **League of Legends** übernehmen Sie die Kontrolle über eine einzelne Spielfigur, den Champion. Dieser Champion verfügt über bestimmte Fähigkeiten, mit denen Sie versuchen, die gegnerischen Champions zu besiegen. Dabei stehen Ihnen sowohl verbündete Champions als auch kampfbereite Vasallen zur Seite. Auf einer großen Spielkarte mit mehreren Hauptwegen bewegen sich die Vasallen stetig auf die gegnerische Basis zu. Auch Sie nehmen diese Wege und versuchen, an den Verteidigungsanlagen des Gegners vorbeizukommen, um dessen Basis zu zerstören. Ihr Gegner versucht gleichzeitig dasselbe, weshalb Sie nicht nur an-

greifen, sondern auch die Verteidigung Ihrer eigenen Basis aufrechterhalten müssen. Besiegte Gegner bescheren Ihnen Gold und Erfahrungspunkte, die Ihrem Champion zum Stufenaufstieg verhelfen. Mit jedem Stufenaufstieg verbessern Sie dessen Fähigkeiten und stärken Ihre Spielfigur. Mit dem erkämpften Gold kaufen Sie Waffen, Rüstungen und andere Gegenstände, die Ihren Champion schützen, stärken oder Ihre Verbündeten unterstützen. Sobald ein Team die gegnerische Basis zerstört hat, trägt es den Sieg in dieser Schlacht davon.

Wie fange ich am besten an?
Es gibt kein Geheimrezept, wie Sie **League of Legends** am besten anfangen sollten, genau wie es keine spezielle Formel zum Erfolg in diesem Strategie-Hit gibt. Auf den fogenden Seiten bieten wir Ihnen allerdings eine sehr gute Grundlage und hilfreiche Tipps und Tricks, die Ihnen den Einstieg in **League of Legends** erleichtern. Wir empfehlen Ihnen außerdem das spieleigene Tutorial. Als Einsteiger ist es außerdem besonders wichtig, dass Sie aus Ihren Fehlern lernen.

Sie sind besiegt worden? Dann denken Sie nach, wie es dazu kommen konnte, und überlegen Sie sich, wie Sie ein erneutes Versagen gezielt vermeiden. Sie haben zu wenig Geld und können sich keine Gegenstände leisten? Versuchen Sie zielgerichtet, immer den letzten Schlag an einer gegnerischen Einheit zu landen, denn nur so erhalten Sie Gold für deren Ableben. Es ist nie verkehrt, sich anzusehen, wie andere Spieler spielen, und sich gewisse Kniffe der Profis anzueignen. Eine gute Anlaufstelle dafür ist die Website www.solomid.net.

Welchen Champion sollte man als Einsteiger spielen?
Jeder der bislang rund 80 Champions in **League of Legends** unterscheidet sich von den anderen Champions und spielt sich auch komplett anders. Zudem gibt es viele verschiedene Wege, wie man seinen Schützling spielen kann. Trotzdem lassen sich die Helden anhand ihrer Fähigkeiten und Kampfstile nach der daraus resultierenden Spiel-Schwierigkeit einteilen.

Um Ihnen die Auswahl Ihres Helden für den Einstieg in **League of Legends** zu erleichtern, stellen wir Ihnen ab Seite 170 eine kleine Auswahl von anfängerfreundlichen Champions vor. Wir verschaffen Ihnen eine Übersicht über die Fähigkeiten dieser Helden, geben Ihnen Tipps zu ihrer Spielweise und empfehlen Ihnen passende Gegenstände und spezielle Zauber.

Stehen mir in League of Legends von Anfang an alle Champions zur Verfügung?
Nein. Um einen Champion spielen zu können, muss dieser erst im Shop von **League of Legends** erworben werden. Allerdings steht jede Woche eine bestimmte Anzahl an mächtigen Schützlingen zur freien Verfügung. Nicht verfügbare Champions werden im Shop entweder mit Einflusspunkten oder mit Riot-Points freigeschaltet.

Einflusspunkte erhalten Sie automatisch, nachdem Sie ein Match in **League of Legends** absolviert haben, Riot-Points können Sie mit echtem Geld erwerben. Wenn Sie einen Champion erst einmal freigeschaltet haben, bleibt er dauerhaft verfügbar.

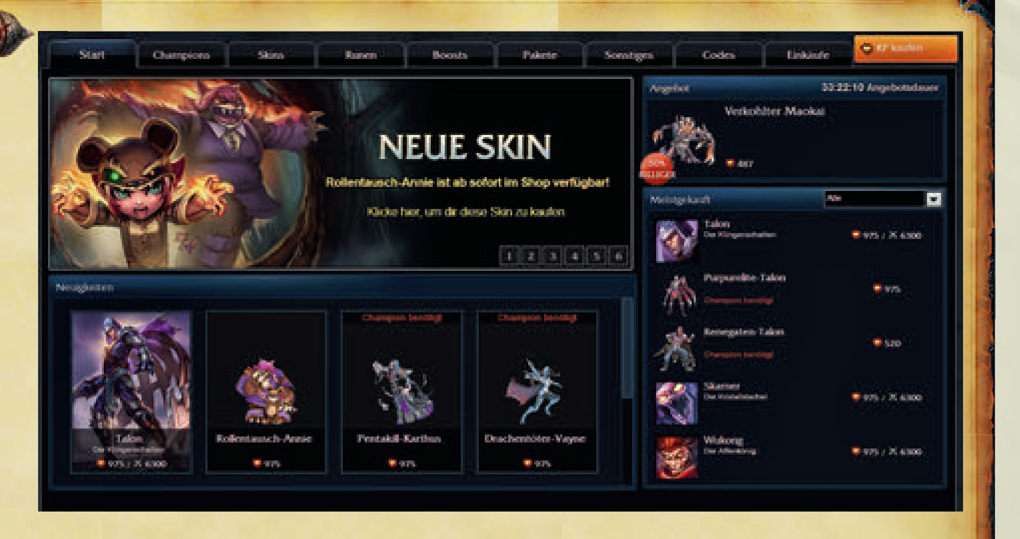
Was kann ich im Shop von League of Legends erwerben und lohnt sich der Kauf?
Auf der unteren Hälfte dieser Seite finden Sie eine kleine Zusammenfassung über die Inhalte des **League of Legends**-Shops. Dort geben wir außerdem eine Empfehlung zu lohnenswerten Objekten ab.

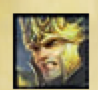
Gibt es auch Alternativen zu League of Legends?
Ja, es gibt Alternativen. Die erfolgreichsten und populärsten Alternativen sind der Genre-Begründer **Defence of the Ancients (DotA)**, dessen Nachfolger **DotA 2** von Valve bald erscheint, und **Heroes of Newerth (HoN)**. Infos zu diesen Spielen finden Sie in dieser Ausgabe im Vorschauteil ab Seite 54.

DER LOL-SHOP

Der Shop bietet eine Vielzahl von Inhalten, etwa neue Champions, stärkende Runen und verschiedene Boosts. Doch was bringen diese Dinge und lohnt sich deren Kauf?

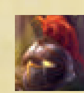
Die Spielinhalte im **League of Legends**-Shop werden mit gekauften Riot-Points oder verdienten Einflusspunkten erworben. Der Einsatz von echtem Geld ist also nicht zwingend notwendig. Für Spieler, die nicht so viel Zeit in den Erwerb von Einflusspunkten investieren wollen, gibt es im Shop die Riot-Points zu kaufen.
Die Bezahlung der Riot-Points wird über gängige Kreditkarten, zum Beispiel Visa und Mastercard, PayPal oder paysafecards, oder über das Handy abgewickelt.





Im Shop von League of Legends stehen ca. 80 Champions zum Kauf bereit.

Der Kauf eines Champions sollte gut überlegt sein, damit sich der Erwerb auch lohnt. Der gewünschte Held muss zum Spielstil des Spielers passen. Wenn Sie einen neuen Helden ausprobieren wollen, dann achten Sie auf Aktionsverkäufe. Die angebotenen Champions sind dann besonders preiswert zu haben.



Mit käuflichen Skins heben Sie Ihre Figur außerlich von der Masse ab.

Die verschiedenen Skins für die Champions haben zwar keine spielerischen Auswirkungen, sind jedoch sehr kreativ umgesetzt. Mit einem schicken Skin hebt sich Ihr Schützling von den anderen ab und ist ein echter Hingucker. Der Kauf ist jedoch nur bei Geldüberschuss und reduzierter Ware zu empfehlen.



Mit Runen und Boosts verschaffen Sie sich und Ihren Champions Boni.

Verschiedene Runen mit unterschiedlichen Effekten verstärken Ihre Champions. Wählen Sie sorgfältig, denn nicht jeder Effekt nützt jedem Helden.
Erfahrungs- und EP-Boosts verhelfen Ihnen zu größerem Gewinn der jeweiligen Güter. Für Anfänger sind Boni auf Siegesbasis empfehlenswert, da sie keine zeitliche Begrenzung haben.



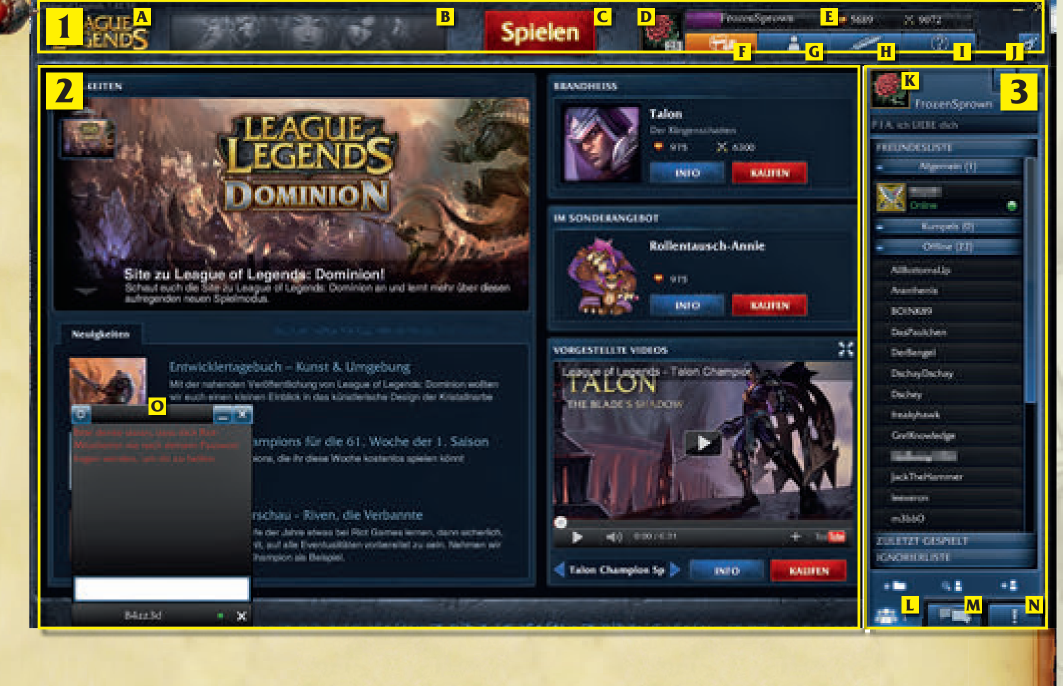
Besondere Pakete beinhalten gleich mehrere Inhalte zu gutem Preis.

Das Digital Collector's Pack ist das beste Schnäppchen im **League of Legends** Shop. Denn für 2.121 Riot-Points (12 Euro) erhalten Sie 20 Champions, einen Skin und vier Runen. Bei diesem Paket ist das Preis-Leistungs-Verhältnis am besten. Gegenüber den addierten Einzelpreisen sparen Sie ca. 10.000 Riot Points (50 Euro)!

DAS INTERFACE

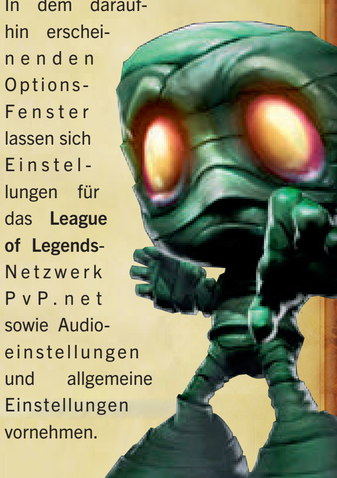
Ein komplexes und tiefgründiges Spiel verfügt meistens über ein kompliziertes Interface – so auch League of Legends. Wir erklären es Ihnen.

Das Interface von **League of Legends** lässt sich nicht in einem Bild darstellen, da der Free2Play-Hit über zwei getrennte Benutzeroberflächen verfügt.
Zum einen gibt es ein Client-Interface und zum anderen ein Spiel-Interface. Besonders die Benutzeroberfläche des Spiels ist anfangs nicht leicht zu verstehen. Damit Sie bei all den Anzeigen und Einblendungen den Durchblick behalten, erklären wir Ihnen auf dieser Doppelseite sowohl die Benutzeroberfläche des Spiels als auch das Client-Interface.



1 **Dieser Bereich stellt die Hauptnavigation dar. Alle wichtigen Funktionen des Spiels werden über Schaltflächen in dieser Leiste gesteuert.**

A Mit einem Klick auf das **League of Legends**-Logo in der Hauptnavigation gelangen Sie auf die Startseite des Clients.
B In diesem Bereich werden eventuelle Fehlermeldungen des Spiels angezeigt.
C Über den **Spielen-Button** in der Mitte der Hauptnavigation gelangen Sie zur Spielerstellung. Dort wählen Sie den gewünschten Spielmodus aus und geben an, ob Sie alleine oder mit Freunden spielen wollen.
D Ihr für alle sichtbares **Profilbild** steht an dieser Stelle. Mit einem Klick auf Ihr Beschwörer-Bild ändern Sie den Avatar und haben die Auswahl zwischen 29 verschiedenen Profilbildern.
E In dieser Anzeige sehen Sie links Ihren **Erfahrungsbalken**, der die verbleibende Erfahrung bis zur nächsten Beschwörer-Stufe angibt. Daneben finden Sie Ihr **Guthaben** an Riot-Punkten und Einflusspunkten, mit denen Sie im Shop Verschiedenes freischalten können.
F Über diese orangefarbene Schaltfläche erreichen Sie den **League-of-Legends-Shop**. In diesem Shop können Sie weitere Champions und Skins, Runen und Boosts sowie Gesamtpakete und Codes erstehen sowie Ihre bisherigen Einkäufe einsehen.
G Ihr **Spielerprofil** erreichen Sie, wenn Sie diesen Button betätigen. Dort finden sich Informationen über Sie, zum Beispiel Statistiken zu vergangenen Spielen, Ihre verfügbaren Champions, Runen, Meisterschaften und Zauber sowie Ihre Spielewertung von normalen und Ranglisten-Spielen.
H Der **Bote der Gerechtigkeit**, eine fiktionale Zeitung mit Geschichten aus der Liga der Legenden, ist über diesen Navigationspunkt erreichbar.
I Das **Hilfe-Menü** befindet sich direkt neben der Schaltfläche zum Boten der Gerechtigkeit und ist mit einem Fragezeichen versehen. In diesem Menü erhalten Sie Hilfe zu allen Inhalten des Spiels, etwa dem Chatsystem oder dem Spielaufbau, und Sie haben die Möglichkeit, sich bei technischen Problemen Unterstützung zu holen.
J Das **Options-Menü** für den **LoL**-Client blenden Sie mit der Schaltfläche ganz rechts in der Hauptnavigation ein. In dem daraufhin erscheinenden Options-Fenster lassen sich Einstellungen für das **League of Legends**-Netzwerk PvP.net sowie Audioeinstellungen und allgemeine Einstellungen vornehmen.



2 **Der größte Bereich des League-of-Legends-Clients ist das mittige Informationsfenster.**

In diesem Informationsfenster werden alle über den **League of Legends**-Client erreichbaren Spielinhalte angezeigt. Dazu gehören Spielerprofile, Statistiken, Meisterschaften und auch der **LoL**-Shop.

Aktuelle News erfahren Sie auf der Client-Startseite im linken Bereich. Eine Liste der Neuigkeiten gibt Ihnen einen kurzen Überblick zum Inhalt und verlinkt Sie bei einem Klick darauf auf die News-Seite von www.leagueoflegends.com.
Im rechten Bereich des Informationsfensters werden auf der Client-Startseite **Besondere Shop-Angebote und Vorgestellte Videos** angezeigt. Diese von www.youtube.com gehosteten Videos können Sie sich direkt im **League of Legends**-Client ansehen. Die regelmäßig erscheinenden Videos zeigen Making-ofs sowie Community-Projekte und geben Spieletipps.
O In verschiedenen Tabs werden im unteren Bereich des Informationsfensters die Chatfenster eingeblendet.

3 **In dieser Seitennavigation befinden sich PVP.net-Funktionen wie der Chat- und Freundedienst.**

K Ihr **Beschwörer-Bild** samt Ihres **Beschwörer-Namens** wird im oberen Teil der Seitennavigation angezeigt.
In der Textzeile darunter geben Sie eine beliebige Statusmeldung ein, die von den Personen in Ihrer Freundesliste gesehen werden kann.
In dem großen Fenster in der Mitte der Seitennavigation wird je nach Auswahl eine Liste Ihrer Freunde oder eine Auflistung der verfügbaren Chaträume aufgeführt.
L Ihre **Freundesliste** blenden Sie mit einem Klick auf die Schaltfläche ganz unten links in der Seitennavigation ein. Diese Liste zeigt Ihnen Avatare, Namen, Statusmeldungen und Verbindungsstatus aller hinzugefügten Freunde an. Die Kontakte sind in verschiedenen vorgegebenen Gruppen angeordnet, können aber auch selbst erstellten Gruppen zugeordnet werden. Mit den drei kleinen Buttons am unteren Ende der Freundesliste lassen sich Gruppen erstellen, Kontakte suchen und hinzufügen.
M Die **Chat-Räume** werden durch das Aktivieren dieser Schaltfläche angezeigt. Mit einem Doppelklick auf einen Chatraum treten Sie diesem bei.
N **Benachrichtigungen** über aktuelle Freundschafts- oder Spieleinladungen blenden Sie mit dem Button ganz unten rechts in der Seitennavigation ein. Sobald sich diese Schaltfläche verfärbt, liegt eine neue Meldung vor.

4 **An dieser Stelle befindet sich ihr Champion-Fenster.**

Ihr Champion-Porträt ist ganz links im Champion-Fenster platziert. In der unteren Ecke dieses Bildes sehen Sie außerdem den momentanen Level Ihrer Spielfigur, hier den Maximallevel 18. Die goldgebe Leiste darunter zeigt Ihren Erfahrungsfortschritt an.
Die Attribute Ihres Helden finden Sie direkt rechts neben dem Champion-Porträt in einer übersichtlichen Auflistung. Jeder der ca. 80 Helden verfügt über die gleichen Attribute, hat jedoch andere Attribut-Werte. Bei diesen Attributen handelt es sich – in diesem Bild von oben nach unten abgebildet – um Angriff, Fähigkeitsstärke, Angriffstempo, Lauftempo, Rüstung und zuletzt Magieresistenz. Die Höhe des jeweiligen Attributs ist ausschlaggebend für den Kampferfolg Ihres Schützlings.
Das Inventar Ihres Champions wird Ihnen ganz rechts im Champion-Fenster angezeigt. Hier finden Sie alle Gegenstände Ihres Charakters. Mit einem Linksklick oder den Tasten 1 bis 6 lassen sich die jeweiligen Gegenstände benutzen. Darunter werden Ihr verfügbares Gold und daneben das Ladensymbol angezeigt. Durch einen Klick auf dieses Symbol gelangen Sie in die Ladenansicht.

5 **In der unteren Bildschirmmitte ist der Fähigkeiten-Bereich.**

Auren und Statusveränderungen werden in diesem Bereich ganz oben eingeblendet. Ein Uhrzeiger gibt deren zeitliche Begrenzung an.
Die Champion-Fähigkeiten sind in der Mitte dieses Bereichs zu finden. An dieser Stelle sehen Sie Ihre passive Fähigkeit, Ihre vier aktiven Fähigkeiten, zwei Beschwörerzauber und den Rückruf-Zauber. Die Champion-Fähigkeiten lassen sich bei Levelanstieg mit einem Klick auf das darüber befindliche Plus-Zeichen verbessern. Eine Fähigkeit führen Sie entweder mit einem Klick auf Ihr Symbol oder durch Drücken der darunter angezeigten Taste aus.
Die Lebens- und Kampfenergie wird unter den Fähigkeiten angezeigt. Die Gesundheitsleiste ist oben und die Anzeige der für das Ausführen von Fähigkeiten benötigten Energie ist unten.



6 **Hier finden Sie die Minikarte und eine kleine Optionsleiste.**

Die Minikarte zeigt eine Gesamtübersicht des Schlachtfelds. Darauf werden Ihnen verbündete und sichtbare gegnerische Einheiten, Champions und Strukturen angezeigt. Außerdem sind neutrale Gegner auf der Karte mit Totenköpfen versehen. Mit einem Linksklick auf die Minikarte springt Ihre Kameraansicht an den jeweiligen Punkt und mit einem Rechtsklick bewegt sich Ihr Champion dorthin. Mit den beiden Schaltflächen oben links in der Minikarte lassen sich blinkende Signale darauf setzen.
Schältflächen für Informationen über Ihren Helden, Options-Menü, die Punktetafel und Kameraeinstellungen finden Sie unten links von der Minikarte.

7 **Informationen zur laufenden Schlacht finden Sie hier.**

Ihr Spielverlauf ist in der oberen Leiste zu sehen. Hier stehen die Spielzeit, die Zahl der besiegten Champions, die Anzahl eigener Niederlagen und die Zahl Ihrer Unterstützungen. Darunter werden Ihnen die angezeigten Bilder pro Sekunde und daneben die **Verbindungsqualität** angezeigt. Je weniger die Balken dieser Anzeige gefüllt sind, umso weniger verzögert läuft Ihre Verbindung.
Der Punktestand, also die Anzahl der besiegten Champions beider Teams, steht in dem kleinen Anzeigefenster rechts unter Ihrem Spielverlauf. Die Punkteanzahl Ihres Teams wird in Grün und die der Gegner in Rot dargestellt.
Das **Kampfergebnis** sehen Sie weiter unten. Dort wird auf der linken Seite der siegreiche Champion in Groß und der unterstützende Held in Klein sowie auf der rechten Seite der besiegte Kämpfer dargestellt. Ist diese Einblendung grün, dann ging dieser Kampf zugunsten Ihres Teams aus. Bei einer roten Einblendung handelt es sich um einen Sieg Ihrer Gegner.
Wichtige **Spielnachrichten**, zum Beispiel die Zerstörung eines Gebäudes oder der Sieg eines Champions über einen anderen Kämpfer, werden in der Mitte des Bildschirms angezeigt. Andere Spielnachrichten sowie **Ingame-Chatnachrichten** sind im Chatfenster oberhalb der Champion-Ansicht dargestellt.

8 **Hier befindet sich die Ziel- und Verbündetenanzeige.**

Zielinformationen, Informationen zum angewählten Champion, sind in dem Bereich oben links zu sehen. Dort stehen Einzelheiten zu dessen Level, Attributen, Energievorrat und Gegenständen. Außerdem sehen Sie, über welche passiven Fähigkeiten und Auren er verfügt.
Die Verbündeten-Porträts samt Energieanzeigen und Level werden unter den Zielinformationen aufgeführt. Außerdem erkennen Sie an einem leuchtenden, grünen Punkt an der oberen rechten Ecke der Verbündeten-Porträts, ob der Champion seine stärkste Fähigkeit, auch „Ultimate“ genannt, einsetzen kann.

MEISTERSCHAFTEN UND RUNEN

Ihr Held ist zu langsam und zu schwach und macht zu schnell schlapp? Durch den Einsatz von Runen und Meisterschaften lässt sich das ändern.

DIE MEISTERSCHAFTEN

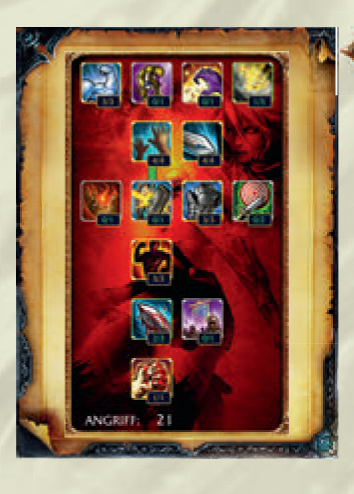
Über Ihr Profil gelangen Sie auf die Meisterschaften-Seite. Dort lassen sich 43 verschiedene Talente erlernen, die Ihren Champions Boni verschaffen. Das können beispielsweise höhere Angriffs- oder Verteidigungswerte sowie geringere Abklingzeiten sein. Mit jeder Beschwörerstufe erhalten Sie einen Meisterschaftspunkt, den Sie in eine Fähigkeit der drei Meisterschafts-Bäume investieren können. Ähnliche Boni erhält Ihr Champion auch durch den Einsatz von Runen.

DIE RUNEN

Runen sind Träger von verschiedenen Boni, die Ihren Helden verstärken und unterstützen. Diese Bonusträger werden in Ihrem Beschwörerprofil in Runenbildern angeordnet, damit sie ihre Effekte an den Helden weitergeben. Die Runen sind im Shop von **League of Legends** gegen Einflusspunkte erhältlich.

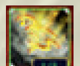
WEITERE UNTERSTÜTZUNGEN

Neben den Runen und Meisterschaften unterstützen Sie Ihre Champions im Kampfgeschehen auch durch Beschwörerzauber. Das sind sofort wirksame Fähigkeiten, die nicht von der Heldenwahl abhängen. Auf dieser Doppelseite geben wir Ihnen eine Übersicht zu den Beschwörerzaubern, Runen und Meisterschaften. ❑



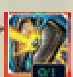
ANGRIFF

Der Talentbaum Angriff der Meisterschaften unterstützt vor allem offensive Helden und verschafft Ihren Schützlingen ein größeres Schadenspotenzial.



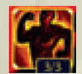
Wissen des Erzmagiers

Dieses Talent erhöht den Wert der Fähigkeitsstärke pro Talentrang um 0,20 x dem Level Ihres Champions und maximal um 0,60 x dessen Stufe. Das kommt besonders Magiern und anderen Helden zugute, die primär durch ihre Fähigkeiten Schaden austeilen.



Archaisches Wissen

Um mehr Schaden mit magischen Fähigkeiten anzurichten, lohnt es sich, in diese Meisterschaft zu investieren. Denn sie gewährt Ihnen 15 % Magiedurchdringung, wodurch Ihre Gegner magische Attacken schlechter abwehren und mehr Schaden nehmen. Diese Meisterschaft lohnt sich am meisten in Verbindung mit **Wissen des Erzmagiers**.



Rohe Gewalt

Hierdurch erhält Ihr Champion einen maximalen Bonus von + 3 auf seinen Angriffsschaden. Von diesem Talent profitieren alle auf Angriffsschaden basierenden Helden, da so ein größeres Schadenspotenzial durch normale Angriffe und auf Angriffsschaden basierende Fähigkeiten aufkommt.

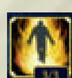


Verwüstung

Im Meisterschaften-Baum Angriff ist dieses Talent das nützlichste und mächtigste. Sie können es erst erlernen, wenn Sie bereits 20 Meisterschaftspunkte im Angriffs-Baum investiert haben. Verwüstung erhöht Ihren gesamten Schaden um 4 % und lässt sich am besten mit **Wissen des Erzmagiers** und **Rohe Gewalt** kombinieren.

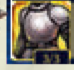
ABWEHR

Im Talentbaum Abwehr Ihrer Meisterschaften aktivieren Sie Talente, die hauptsächlich für Tanks geeignet sind, die gegnerische Angriffe auf sich lenken müssen.



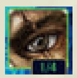
Resistenz

Dieses Talent verschafft Ihrem Champion pro Talentrang einen Bonus von +2 auf dessen Magieresistenz. Insgesamt können Sie seinen Widerstand gegen magische Angriffe um 6 Punkte erhöhen und ihn so besser vor Schaden durch Zauber schützen.



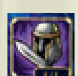
Widerstandsfähigkeit

Mit dieser Meisterschaft erhöhen Sie den Rüstungswert Ihres Kämpfers pro Meisterschaftsrang um einen Wert von 2. Maximal verstärken Sie die Verteidigung Ihres Helden gegen normale Angriffe um 6 Punkte.



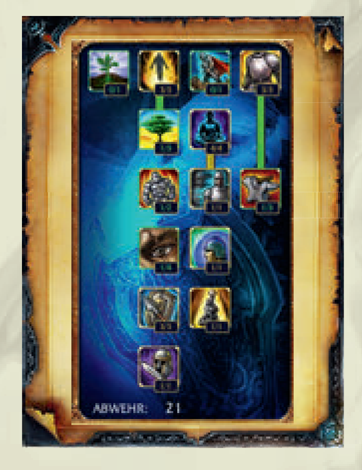
Veteranennarben

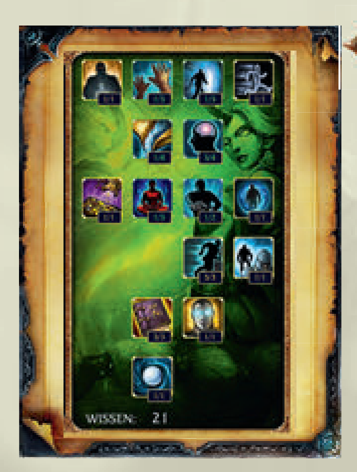
Um länger durchhalten zu können, braucht ein Held mehr Gesundheit. Die bezieht er aus dieser Meisterschaft, wenn Sie Punkte darin investiert haben. Dadurch erhält Ihr Champion maximal 48 Punkte mehr Gesundheit. Diese Fähigkeit sollten Sie am besten mit **Widerstandsfähigkeit** oder **Resistenz** kombinieren.



Zähigkeit

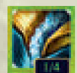
Das Gegenstück zu **Verwüstung** aus dem Angriffs-Baum ist dieses Talent. Um Zähigkeit erlernen zu können, ist es nötig, zuvor 20 Punkte in den Abwehr-Baum zu investieren. Sobald Sie einen Punkt in dieses Talent gesteckt haben, wird jeglicher Schaden, den Ihre Spielfigur von gegnerischen Einheiten, Champions oder Türmen erhält, um 4 % reduziert. Diese Meisterschaft eignet sich am besten für Champions, die an vorderster Front stehen.





WISSEN

Im Meisterschaften-Baum des Wissens sind hauptsächlich Talente enthalten, die sich auf Ihre Beschwörerzauber auswirken und Magier unterstützen.



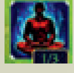
Geistesgegenwart

Durch dieses Talent erhält Ihr Champion einen Erfahrungsbonus von 1,25 % pro Talentrang, was auf maximalem Rang einen Bonuswert von 5 % auf die erhaltene Erfahrung bietet. Dadurch hat Ihr Held einen großen Vorsprung beim Leveln gegenüber den Gegnern.



Kluger Kopf

Diese Meisterschaft verschafft Ihrem Champion einen Manabonus und ermöglicht es ihm so, länger aktiv mit seinen Fähigkeiten am Kampfgeschehen teilzunehmen. Auf maximalem Talentrang erhält Ihr Held 5 % seines maximalen Manawertes als Bonus zu seinem Manapool hinzu. Dieses Talent sollte am besten mit **Meditation** kombiniert werden.



Meditation

Vor allem für Kämpfer, die primär auf ihre Fähigkeiten und Zauber angewiesen sind, um Schaden anzurichten, lohnt sich dieses Talent. Dadurch erhält Ihr Schützling einen Bonus auf seine Manaregeneration, was ihm alle 5 Sekunden einen maximalen Bonuswert von 3 Manapunkten beschert.



Intelligenz

Durch das Erlernen dieser Meisterschaft verkürzen sich die Abklingzeiten der Fähigkeiten Ihres Helden pro Talentrang um 2 %. Auf maximalem Rang der Meisterschaft ergibt das eine Verkürzung der Abklingzeiten von 6 %. Somit sind Sie in der Lage, Zauber schneller hintereinander zu wirken.

DIE RUNEN

Wenn Ihr Champion trotz optimal gewählter Meisterschaften und Beschwörerzaubern im Kampf meistens den Kürzeren zieht, braucht er mehr Power. Diese verschaffen Sie ihm mit mächtigen Runen.

Über Ihr Profil gelangen Sie zu Ihren Runenbildern. Dort ordnen Sie die Runen, die sich in Ihrem Besitz befinden, auf Runenseiten an. Es gibt vier verschiedene Kategorien dieser effektiven Bonusträger mit jeweils unterschiedlichen Effektarten und Klassen. Zu den Runen gehören die Zeichen, die Siegel, die Glyphen und die Essenzen. Für jeden dieser Typen gibt es eine bestimmte Anzahl an Slots auf einer Runenseite, in denen die Runen platziert werden können. Mit jedem Beschwörerlevel wird ein weiterer Runenplatz freigeschaltet und in gewissen Levelschritten können Sie stärkere Runen, die eine höhere Klasse haben, einsetzen.





Der Runentyp der Zeichen hat hauptsächlich offensive Effekte. Dazu gehören Boni auf den normalen und kritischen Schaden, das Angriffstempo, die Magiedurchdringung und die Rüstungsdurchdringung. Diese Boni nützen vor allem den Champions, die dafür zuständig sind, an den Gegnern großen Schaden anzurichten.



Die Runenkategorie des Siegels ist vor allem mit Boni zur Abwehr versehen. Mit Effekten wie Verbesserungen der Mana- und Lebensregeneration, verringerten Abklingzeiten für Fähigkeiten und verbesserter Rüstung sind sie vor allem für Tanks zu empfehlen. Diese Champions sind dafür bestimmt, den meisten Schaden aushalten zu müssen.

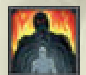


Die Runensorte der Glyphen hält für Ihren Champion magiespezifische Verbesserungen, darunter eine erhöhte Magiedurchdringung und -resistenz, höhere Regenerationsraten der Energien und mehr Mana bereit. Helden, die mit ihren Zaubern großen Schaden anrichten müssen, profitieren besonders von diesen Effekten.



Die Runenart der Essenzen besitzt die mächtigsten Effekte, von denen einige, zum Beispiel erhöhter Gold- und Erfahrungsgewinn und ein schnelleres Bewegungstempo, nur durch Essenzen gewonnen werden können. Diese Runenart enthält sowohl angriffsrelevante als auch abwehr- und magiespezifische Boni.

DIE BESCHWÖRERZAUBER



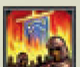
Befördern, ab Stufe 1 (nur im Modus Dominion)
Verschafft einem Supervasallen mehr Schaden, Regeneration, höhere Attribute und eine Anti-Turm-Kanone. Das eignet sich am besten für einen starken Angriff.



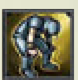
Teleportation, ab Stufe 1
Dieser Zauber teleportiert Sie vier Sekunden nach Aktivierung zu verbündeten Einheiten oder Türmen Ihrer Wahl. So greifen Sie schnell in Teamkämpfe ein oder ziehen sich flink zur Verteidigung zurück.



Befestigung, ab Stufe 4
Wenn Sie diesen Zauber aktivieren, dann werden alle verbündeten Türme für kurze Zeit unverwundbar und greifen doppelt so schnell an. So retten Sie angeschlagene Türme vor der Zerstörung.



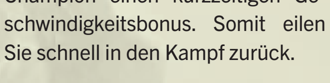
Sammeln, ab Stufe 8
Sie platzieren ein Leuchtfeuer, das den Angriffsschaden von Verbündeten steigert. Besonders nützlich ist dies in Teamkämpfen oder beim Zerstören eines gegnerischen Turms, da auch Vasallen vom Bonus profitieren.



Erschöpfen, ab Stufe 1
Dieser Zauber verringert das Lauf- und Angriffstempo sowie den Schaden des Ziels beträchtlich. Er hilft Ihnen, fliehende oder Sie verfolgende Gegner aufzuhalten.

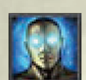


Wiederbeleben, ab Stufe 1
Dieser Zauber ermöglicht Ihnen die sofortige Wiederbelebung und gibt Ihrem Champion einen kurzzeitigen Geschwindigkeitsbonus. Somit eilen Sie schnell in den Kampf zurück.





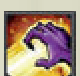
Garnison, ab Stufe 4 (nur im Modus Dominion)
Hiermit verstärken Sie zur Verteidigung Ihre eigenen Türme und schwächen für Ihren Angriff die gegnerischen Befestigungen.



Hellsehen, ab Stufe 10
Hellsehen deckt für 6 Sekunden einen Bereich der Karte für Ihr Team auf. Somit spionieren Sie Gegnerbewegungen aus und sichern sich vor Hinterhalten ab.



Geist (ab Stufe 1)
Dieser Zauber lässt Ihren Champion 10 Sekunden lang schneller rennen und durch Einheiten hindurchlaufen.



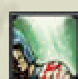
Zerschmettern, ab Stufe 1
Zerschmettern fügt Vasallen und Monstern hohen Schaden zu. Besonders Jungler profitieren von Zerschmettern, da so die Monster im Wald wesentlich leichter zu besiegen sind (siehe Seite 170).



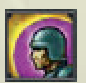
Klarheit, ab Stufe 6
Hiermit stellen Sie für sich und Verbündete einen Teil an Mana wieder her und können so länger am Kampfgeschehen teilnehmen.



Blitz, ab Stufe 12
Blitz teleportiert Sie eine kurze Distanz in Richtung Ihres Mauszeigers. Das ermöglicht es Ihnen, fliehende Gegner einzuholen und Notsituationen zu entkommen. Mit dem Zauber können Sie sich auch durch Wände teleportieren.



Heilen, Stufe 1
Durch diesen Zauber stellen Sie bei Ihrem Champion und Verbündeten einen gewissen Wert an Lebensenergie wieder her. Um den besten Nutzen daraus zu erhalten, setzen Sie den Zauber in Teamkämpfen dann ein, wenn alle etwas geschwächt sind.



Läuterung, ab Stufe 2
Läutern entfernt alle negativen Statusveränderung wie Betäubungen oder Angst und verringert die Dauer neuer solcher Effekte. Somit wird Ihnen eine erfolgreiche Flucht ermöglicht.



Entzünden, ab Stufe 7
Entzündete Gegner nehmen einige Sekunden kontinuierlich Schaden und erhalten weniger Heilung. Wenn Sie einen Gegner stark geschwächt haben und ihn mit diesem Zauber belegen, wird er dadurch noch während seiner Flucht besiegt.





DIE LEGENDEN DER LIGA

Von: Sven Lüdecke/
Michael Hanisch

Mit diesen Helden legen Sie einen guten Start in der Liga der Legenden hin.

Das Wichtigste bei **League of Legends** ist die Wahl des richtigen Helden. Damit Ihnen diese Wahl am Anfang leichter fällt, stellen wir Ihnen hier ein paar einsteigerfreundliche Champions vor.

DIE VIELFALT DER HELDEN

Aufgrund der großen Auswahl an Champions zeigen wir Ihnen, mit welchen Helden Sie am besten in das Spiel einsteigen. Beachten Sie jedoch Folgendes: Nicht alle Helden sind von Anfang an verfügbar. Es sind aber immer einige Helden kostenlos spielbar, die Auswahl ändert sich dabei regelmäßig.

Es gibt verschiedene Arten von Helden und jede Art spielt sich auf eine andere Weise. Für unsere Einführung zu den Champions haben wir jeweils zwei Kämpfer aus der Gruppe der Magier, Fernkämpfer und Nahkämpfer sowie einen Vertreter aus der Sonderkategorie der Jungler aufgelistet.

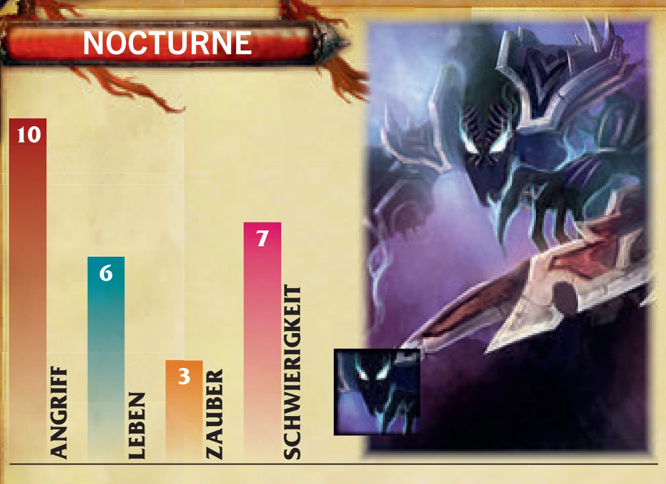
GLIEDERUNG DER ÜBERSICHT

Jedem dieser Champions haben wir einen eigenen Steckbrief spendiert. Darin erklären wir die fünf Fähigkeiten des Champions, geben jeweils drei Empfehlungen zu Gegenständen sowie Beschwörerzaubern und Meisterschaften und nennen wertvolle Tipps zur Spielweise des Helden. Außerdem verfügt jeder Champion-Steckbrief über eine übersichtliche Statistik, damit Sie die gezeigten Helden besser vergleichen können.

Wenn Sie unsere Empfehlungen und Tipps beherzigen, dann steht Ihrem erfolgreichen Einstieg in **League of Legends** nichts mehr im Weg. Viel Spaß!

JUNGLER

NOCTURNE



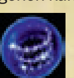
Nocturne, der ewige Alptraum, ist ein sehr starker Nahkämpfer und lässt sich als Jungler spielen. Einen kurzen Überblick zu Nocturne und dem „Junglen" finden Sie hier.

„Junglen" bezeichnet die Spielweise eines Champions, zu Spielanfang nicht auf den Hauptwegen gegen die Vasallen, sondern im Dschungel (engl. jungle) gegen die neutralen Monster zu kämpfen. Kennzeichnend für einen Jungler ist dessen Fähigkeit, durch Angriffe oder passiv Leben zu regenerieren. Jungler machen außerdem zum erfolgreichen Junglen regen Gebrauch vom Beschwörerzauber Zerschmettern.

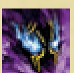
Tipps zu Nocturne, dem ewigen Alptraum:

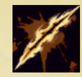
- **Paranoia** nimmt Ihren Gegnern fast vollständig die Sicht. Nutzen Sie diesen Effekt, um Feinde davon abzubringen, eines Ihrer Teammitglieder zu verfolgen.
- **Dämmerungsbringer** sorgt dafür, dass Sie Ihre Feinde besser verfolgen können. Zusammen mit Paranoia als Folgeangriff können Sie so zu schnell fliehenden Gegnern aufholen und ihnen viel Schaden zufügen.


Dämmerungsbringer lässt Nocturne eine Klinge werfen, die Schaden verursacht und eine Dämmerspur hinterlässt, auf der Nocturne schneller läuft, durch Einheiten gehen kann und stärker angreift.

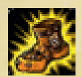

Tuch der Dunkelheit erhöht passiv Nocturnes Angriffstempo. Wenn Sie diese Fähigkeit aktivieren, erstellt Nocturne einen Schild, der eine gegnerische Fähigkeit komplett abwehrt und bei erfolgreicher Abwehr kurzzeitig sein Angriffstempo weiter erhöht. Dieser Schild hält 2 Sekunden lang an.

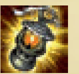

Unsagbarer Schrecken fügt dem Gegner 2 Sekunden lang Schaden zu und verängstigt ihn danach, sofern er noch in Reichweite ist.


Mit **Paranoia** verdunkelt Nocturne das Spielfeld, sodass die Gegner Ihre Verbündeten nicht mehr sehen. Gleichzeitig stürzt sich Nocturne auf einen Gegner und fügt diesem Schaden zu.


Mit **Kernschattenklingen** fügt Nocturne alle 10 Sekunden den umstehenden Gegnern 120 Prozent normalen Schaden zu.

Hier sind drei besonders nützliche Gegenstände für Nocturne.


Die **Stiefel der Beweglichkeit** ermöglichen Nocturne ein sehr schnelles Vorankommen außerhalb des Kampfes.

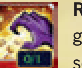

Wriggles Laterne gewährt Nocturne Jungle-relevanten Lebensraub, zusätzlichen magischen Schaden und Aufklärungslaternen.


Youmus Geisterklinge hilft Ihnen durch erhöhten Schaden und zusätzliches Angriffstempo betrefflich beim Junglen mit Nocturne.

Für Nocturne empfehlen sich diese Beschwörerzauber und Meisterschaften.


Zerschmettern fügt gegnerischen Vasallen und Monstern großen Schaden zu. Dies hilft Nocturne beim Junglen.


Durch **Geist** läuft Nocturne 10 Sekunden lang 27 % schneller und kann so schnell vorstoßen oder verteidigen.


Reichliches Kopfgeld verringert die Abklingzeit von Zerschmettern und verschafft Ihnen bei dessen Einsatz 5 Gold.



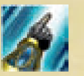
Garen, die Macht von Demacia, ist für den Nahkampf prädestiniert. Wir geben Ihnen einen kleinen Einblick in den schwertschwingenden Kämpfer.

Tipps zu Garen, der Macht von Demacia:

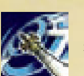
- Garens ultimative Fähigkeit ist als finaler Schlag gegen einen Feind gedacht. Nutzen Sie die **Demacianische Gerechtigkeit** daher nur, wenn der Gegner bereits extrem geschwächt ist, um einen sicheren Todesstoß zu erhalten.
- Nutzen Sie den Geschwindigkeitsbonus von **Entscheidender Schlag**, um schnell kurze Distanzen zu überbrücken oder aus Notsituationen zu entkommen.
- Richten Sie den **Entscheidenden Schlag** vor allem auf Magier, um diese verstummen zu lassen und so deren Schaden gegen Sie und Ihre Teammitglieder zu verringern.
- Machen Sie regen Gebrauch von Ihren Fähigkeiten – Garen hat kein Mana, auf das sie aufpasssen müssen! Setzen Sie seine Fähigkeiten ein, sobald sie verfügbar sind.



Entscheidender Schlag lässt Garen 3 Sekunden lang schneller laufen und seinen nächsten Nahkampfangriff zusätzlichen Schaden verursachen.

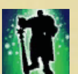


Durch **Mut** erhöt sich Garens Rüstung und Magieresistenz mit jedem Todesstoß dauerhaft um 0,5 Punkte. Maximal sind 25 Punkte Bonus möglich.



Richten entfernt alle Verlangsamungseffekte von Garen und lässt ihn 3 Sekunden lang einen Schwertwirbel ausführen, der Gegnern Schaden zufügt.

Demacianische Gerechtigkeit lässt Garen einen starken Angriff ausführen, der dem Ziel erheblich schadet. Je mehr Lebenspunkte dem Ziel dabei fehlen, umso mehr Schaden richtet diese Fähigkeit an ihm an.



Durch **Beharrlichkeit** heilt sich Garen alle 7 Sekunden um 0,5 % seines maximalen Lebensvorrats. Diese passive Fähigkeit aktiviert sich jedoch erst, wenn Garen mindestens 7 Sekunden lang nicht angegriffen wurde.

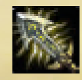
Ein paar sehr nützliche Gegenstände für Garen finden Sie an dieser Stelle.



Die **Stiefel der Wendigkeit** helfen Ihnen, die Distanz zwischen Garen und Ihrem Gegner möglichst gering zu halten.



Durch **Youmus Geisterklinge** verkürzen sich die Abklingzeiten Ihrer Fähigkeiten, was Ihnen öfter das Angreifen der Gegner ermöglicht.



Die **Klinge der Unendlichkeit** ist durch den hohen kritischen Treffer- und Schadensbonus ein Muss für Nahkampfer wie Garen.

Hier finden Sie empfehlenswerte Beschwörerzauber und Meisterschaften.



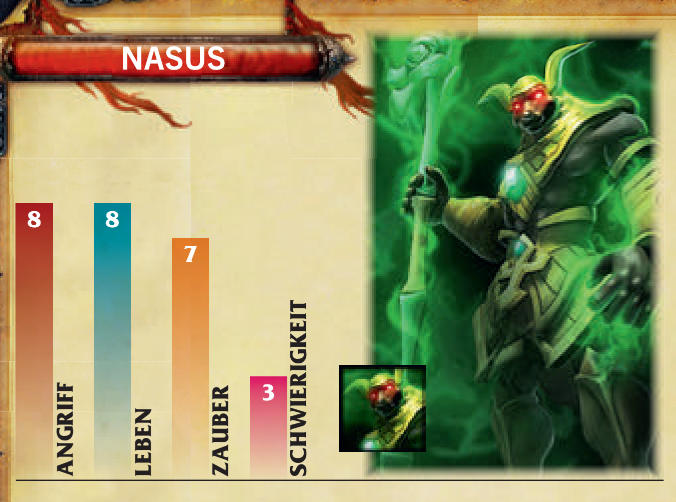
Erschöpfen verwenden Sie, wenn Ihr Gegner flüchtet, um ihn zu verlangsamen und weiter attackieren zu können.



Mit **Blitz** attackieren Sie Ihre Gegner schnell aus dem Hinterhalt oder flüchten aus Gefahrensituationen.



Rohe Gewalt steigert den Schaden, den Garen mit seinen normalen Attacken und Fähigkeiten austeilt.



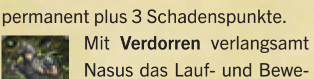
Nasus, der Bewahrer des Sandes, ist ein guter Allround-Kämpfer. Von uns erhalten Sie eine kleine Einführung zu diesem Multitalent der Liga der Legenden.

Tipps zu Nasus, dem Bewahrer des Sandes:

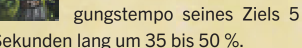
- Beginnen Sie schon so früh wie möglich, Nasus' Fähigkeit **Aussaugender Schlag** zu verstärken, indem Sie fast besiegte gegnerische Vasallen mit besagter Fähigkeit attackieren, um die jeweiligen Vasallen zu besiegen.
- **Geisterfeuer** eignet sich hervorragend, um gegnerische Helden in der Anfangsphase eines Spiels zurückzudrängen. Mit diesem Zauber ist es Ihnen mit Nasus möglich, die Gegner stets auf Abstand zu halten. Nutzen Sie dies gezielt aus.
- Die Fähigkeit **Verdorren** von Nasus verlangsamt gegnerische Einheiten. Benutzen Sie diesen Zauber, um fliehende oder Sie verfolgende Gegner aufzuhalten.
- Nutzen Sie in Notfällen den **Zorn des Sandes,** um sich durch die Gesundheits- und Regenerationsboni zu heilen und zu überleben.

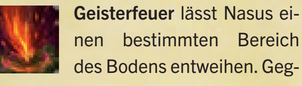


Aussaugender Schlag trifft einen Gegner mit erhöhtem Schaden und verschafft Nasus pro Tötung mit dieser Fähigkeit permanent plus 3 Schadenspunkte.



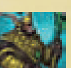
Mit **Verdorren** verlangsamt Nasus das Lauf- und Bewegungstempo seines Ziels 5 Sekunden lang um 35 bis 50 %.





Geisterfeuer lässt Nasus einen bestimmten Bereich des Bodens entweihen. Gegner, die sich darin befinden, nehmen kontinuierlich magischen Schaden und haben verringerte Rüstungswerte.

Durch **Zorn des Sandes** umhüllt sich Nasus mit einem Sandsturm, der Gegnern Lebensenergie entzieht und ihnen Schaden auf der Basis von deren maximalem Lebensvorrat zufügt. Außerdem erhält Nasus einen festen Betrag an Leben und einen Bonus auf seine Gesundheitsregeneration hinzu.



Seelenschlinger befähigt Nasus, seinen Gegnern Lebensenergie zu entziehen. Mit jedem physischen Treffer, den Nasus landet, erhält er maximal 20 % des angerichteten Schadens als Leben zurück.

An dieser Stelle stehen drei besonders empfehlenswerte Gegenstände für Nasus.

Stiefel der Wendigkeit helfen dem Nahkämpfer Nasus, durch das erhöhte Bewegungstempo stets am Gegner zu bleiben.

Stärke der Dreieinigkeit verschafft sowohl Boni auf normalen und magischen Schaden und ist somit perfekt für Nasus geeignet.

Mit **Warmogs Rüstung** erhält Nasus durch den hohen Rüstungsbonus und die Lebensregeneration eine hohe Zähigkeit im Kampf.

Diese Meisterschaften und Beschwörerzauber sind für Nasus zu empfehlen.



Wirken Sie **Entzünden** auf einen todesnahen, flüchtenden Champion, erhält er noch außerhalb Ihrer Reichweite Schaden.



Blitz ermöglicht Nasus, schnell zu einem Gegner zu springen, um diesen zu attackieren oder zu flüchten.



Brennende Aschen verschafft Nasus' Geisterfeuer und Zorn des Sandes einen Schadensbonus, solange Entzünden abklingt.

ASHE

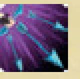


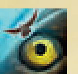
Ashe, die Frostbogenschützin, zwingt mit ihren gezielten Attacken auch die stärksten Gegner in die Knie. Hier bekommen Sie einen kleinen Ashe-Kurs.

Tipps zu Ashe, der Frostbogenschützin:

- In einem normalen Spiel lädt Ashes passive Fähigkeit **Fokus** die Chance auf kritische Treffer bis zur ersten Begegnung mit einem Feind bis zur 100-Prozent-Marke auf. Zielen Sie daher mit dem ersten normalen Angriff auf einen der feindlichen Helden, um an ihm großen Schaden anzurichten.
- Der **verzauberte Kristallpfeil** fliegt durch jegliches Hindernis, bis er auf ein Ziel trifft. Nutzen Sie diesen Zauber, um beispielsweise fliehende Gegner zu betäuben. Zielen Sie mit dem Pfeil stets dorthin, wo sich der Gegner hinbewegen wird, um ihn mit dem Pfeil zu treffen.
- Ashe leidet unter einem chronischen Mangel an Mana. Daher empfehlen wir Ihnen, Ashes **Frostschuss** nur temporär und nur bei Angriffen gegen Champions zu aktivieren.


Frostschuss lässt sich dauerhaft aktivieren, sodass jeder von Ashes normalen Angriffen Mana verbraucht, dafür aber das Ziel verlangsamt.

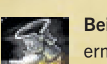

Mit **Salve** feuert Ashe in einem kegelförmigen Bereich mehrere Pfeile gleichzeitig ab. Jeder dieser Pfeile fügt einem Gegner Schaden zu und setzt ihn unter den Effekt eines Frostschusses.

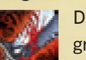

Habicht-Schuss macht einen Bereich der Karte für Sie und Ihr Team sichtbar und verschafft Ihnen pro besiegtem Gegner maximal 5 zusätzliches Gold.

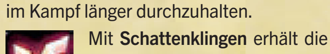
Verzauberter Kristallpfeil lässt Ashe einen Pfeil abfeuern, der einem Champion großen Schaden zufügt und ihn, abhängig von der zurückgelegten Distanz des Pfeils, für eine bestimmte Zeit betäubt. Umstehende gegnerische Einheiten erleiden die Hälfte des Schadens und werden um 50 % verlangsamt.

Durch **Fokus** erhöht sich Ashes Chance auf kritische Treffer kontinuierlich um einen bestimmten Betrag, solange sie keinen Angriff ausführt.

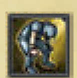
Aus diesen Gegenständen zieht die eisige Schützin besonders effektiven Nutzen.


Beinschienen des Berserkers ermöglichen der Frostbogenschützin ein höheres Bewegungs- und Angriffstempo.


Der **Blutdürster** gibt Ashe einen großen Schadensbonus und Lebensraub, was es ihr erlaubt, im Kampf länger durchzuhalten.


Mit **Schattenklingen** erhält die Schützin einen erheblichen Bonus auf Lauf- und Angriffstempo sowie die Chance für kritische Treffer.

Für Ashe sind diese Beschwörerzauber und Meisterschaften zu empfehlen.


Erschöpfen erlaubt Ashe, einen Gegner an der Flucht zu hindern oder sich selbst eine erfolgreiche Flucht zu ermöglichen.


Mit **Blitz** entkommen Sie mit Ashe aus brenzligen Situationen und bringen sich blitzschnell in Schussposition.


Todbringer erhöht den Schaden, den Ashe durch kritische Treffer anrichtet, um beachtliche 10 %.

TRISTANA

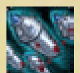


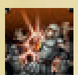
Tristana, die Megling-Schützin, stellt mit ihrer großen Kanone samt hoher Reichweite eine mächtige Angriffsmacht dar. Wir lehren Sie, die Macht zu nutzen.

Tipps zu Tristana, der Megling-Schützin:

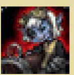
- Wenn Sie nahe an einem verbündeten Turm stehen, katapultieren Sie sich mit dem **Rocket-Jump** hinter einen Feind und schießen ihn mit dem **Donnerschuss** an den Turm. Somit fügen erst Sie ihm beträchtlichen Schaden zu und danach gibt der Turm dem Gegner den Rest. Eine tödliche Kombination!
- Der **Rocket Jump** ist in Verbindung mit **Schnellfeuer** sehr gefährlich. Katapultieren Sie sich auf den Gegner, um ihn zu verlangsamen, und aktivieren Sie dann Schnellfeuer. Bevor der Gegner Tristanas hoher Reichweite entkommen kann, haben Sie ihn schon immens geschwächt, wenn nicht sogar besiegt.
- Wenn Sie mit Tristana einen gegnerischen Turm attackieren, dann achten Sie darauf, **Schnellfeuer** einzusetzen. Auf diese Weise schleifen Sie die Türme schneller.


Schnellfeuer steigert Ihren Schadensausstoß durch normale Angriffe ungemein und ist für das schnelle Besiegen von Vasallen zum Vorstoßen auf einer Strecke eine riesige Hilfe.


Mit **Rocket Jump** schaden Sie gegnerischen Einheiten und verlangsamen diese für 2,5 Sekunden um 60 %. Mit dieser Fähigkeit springen Sie sogar über Wände hinweg.

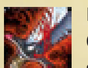

Durch **Explosiver Schuss** fügt Tristana einer gegnerischen Einheit Schaden zu und verringert deren Heilung und Lebensregeneration um 50 %. Durch den passiven Effekt dieser Fähigkeit explodieren besiegte Gegner und schaden umstehenden gegnerischen Einheiten.


Tristanas **Donnerschuss** fügt Gegnern erheblichen Schaden zu und schleudert sie eine gewisse Distanz zurück. Ein Gegner kann auf diese Weise um bis zu 1.000 Distanzpunkte zurückgeworfen werden.


Präzision sorgt dafür, dass sich die Reichweiten von Tristanas Zauber erhöhen. Dieser Effekt verstärkt sich mit jedem Levelanstieg.

Hier gewähren wir Ihnen einen Einblick in Tristanas Waffenkammer.


Beinschienen des Berserkers verhelfen Tristana dazu, ihr geringes Angriffstempo auch ohne den Einsatz von Zaubern zu erhöhen.


Der **Blutdürster** erlaubt Tristana, Gegnern mehr Schaden zuzufügen, und ermöglicht eine schnelle Lebensregeneration durch Lebensraub.


Die **Klinge der Unendlichkeit** gibt der Tristana sehr viel Angriffsschaden. Das ist in Kombination mit Schnellfeuer äußerst tödlich.

Folgende Beschwörerzauber und Meisterschaften lohnen sich für Tristana.


Erschöpfen befähigt Sie, Ihre Gegner länger in Ihrer Reichweite zu halten und flüchtende Gegner aufzuhalten.


Mit **Blitz** und Rocket-Jump überbrücken Sie schnell eine größere Distanz für einen effektiven Überraschungsangriff.


Eifer hilft Ihrer Kanonen-Schützin, mehr kritischen Schaden auszuteilen. Dieser erhöht sich nämlich um satte 10 %.

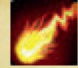
ANNIE

3 ANGRIFF · 4 LEBEN · 10 ZAUBER · 5 SCHWIERIGKEIT

Annie, das Kind der Finsternis, mag unscheinbar aussehen, ist jedoch eine extrem mächtige Magierin. Wir haben hier eine kurze Einführung zu Annie für Sie.

Tipps zu Annie, dem Kind der Finsternis:

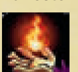
- Mit **Auflösung** sind Sie problemlos in der Lage, gegnerische Vasallen einen nach dem anderen zu besiegen. Denn bei Todesstößen mit dieser Fähigkeit wird das verbrauchte Mana direkt wiederhergestellt. Setzen Sie diese Fähigkeit also direkt ein, sobald sie abgeklungen ist.
- Kombinieren Sie den Betäubungseffekt von **Pyromanie** mit **Tibbers beschwören**, um das Ziel am effektivsten ihren Zaubern auszuliefern. Diese Taktik kann in Teamkämpfen das Blatt zu Ihren Gunsten wenden.
- Um einen möglichst effektiven Angriff auszuführen, wirken Sie zuerst **Auflösen**, dann **Tibbers beschwören**, anschließend **Verbrennen** und zuletzt noch einmal **Auflösen**. Achten Sie darauf, dass Sie **Tibbers Beschwören** mit Betäubungseffekt wirken.


Auflösung lässt Annie einen Feuerball auf ein bestimmtes Ziel schleudern. Stirbt das Ziel durch den Schaden, so wird das für diese Fähigkeit benutzte Mana wiederhergestellt.

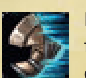

Mit **Verbrennen** fügen Sie allen Gegnern vor sich mit einem kegelförmigen Feuerzauber Schaden zu.

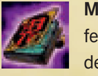
Mit **Geschmolzener Schild** hüllt sich Annie in einen Schutzschild ein. Dadurch nimmt sie weniger Schaden und wirft den Schaden auf ihre Angreifer zurück.

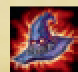

Mit **Tibbers beschwören** lässt Annie ihren Teddy Tibbers zum Leben erwachen, um nahen Gegnern großen Schaden zuzufügen. Tibbers bleibt maximal 45 Sekunden lang bestehen, sofern er nicht zuvor besiegt wird. Er greift Gegner in der Nähe an und kann außerdem nahestehende Gegner verbrennen.


Pyromanie befähigt Annie, einen Gegner mit einem beliebigen Zauber für 1,75 Sekunden zu betäuben. Dieser Effekt tritt jedoch nur nach jedem fünften von Annie gewirkten Zauber in Kraft.

Die folgenden Gegenstände machen sich gut in Annies finsterem Arsenal.


Die **Zaubererschuhe** verschaffen Annie eine erhöhte Magiedurchdringung, wodurch ihre Zauber mehr Schaden anrichten.


Morellos böser Wälzer ist perfekt für Annie, da er ihren Schaden und ihre Manaregeneration erhöht sowie ihre Abklingzeiten verkürzt.


Mit **Rabadons Todeshaube** verfügen Sie durch dessen Bonus auf Fähigkeitsstärke über die wichtigste Schadensquelle für Magier.

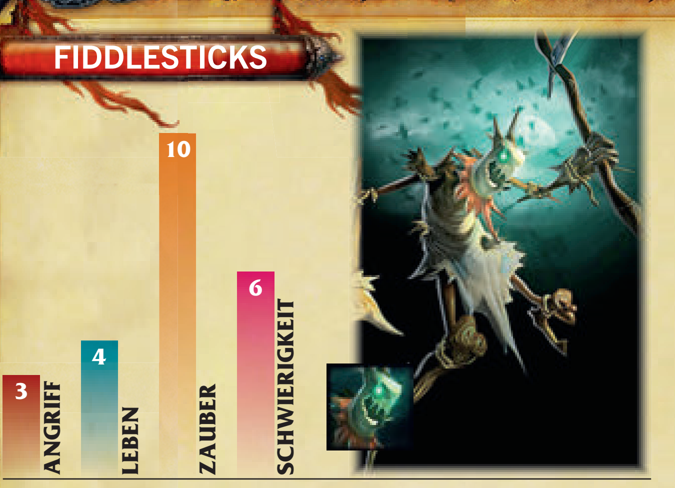
Diese Beschwörerzauber und Meisterschaften bieten sich für Annie an.


Entzünden Sie einen Gegner, um diesem Widersacher zusätzlich zu Annies Zaubern Schaden zuzufügen.


Mit **Teleportation** kehren Sie mit Annie nach einer Niederlage oder Einkaufstour schnell an die Front zurück.


Meditation beschert Annie mehr Manaregeneration und befähigt Sie somit, länger mit den Fähigkeiten zu kämpfen.

FIDDLESTICKS

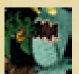


Fiddlesticks, der Unheilsbote, ist ein mächtiger Hexer. Mehr über diesen dunklen Magiebegabten und dessen Spielweise finden Sie in dieser kleinen Einführung.

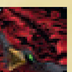
Tipps zu Fiddlesticks, dem Unheilsboten:

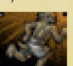
- Setzen Sie **Entziehen** immer dann ein, wenn Sie wenig Lebenspunkte haben. Sofern Sie über einen großen Manavorrat verfügen, benutzen Sie diese Fähigkeit gezielt, um zu jeder Zeit bei voller Gesundheit zu sein.
- Der **Krähenschwarm** hat den größten Nutzen, wenn Sie ihn in eine Gruppe gegnerische Champions hineinwirken. In einem Teamkampf ist es ratsam, diesen Zauber aus der Deckung heraus zu beginnen.
- Wirken Sie **Furcht einflößen** auf Ihr Ziel, bevor Sie ihm mit **Entziehen** seine Gesundheit abziehen. Auf diese Weise entziehen Sie dem Ziel am meisten Gesundheit.
- Zu Kampfbeginn ist es sinnvoll, wenn Sie **Dunkler Wind** wirken, da er den Gegner verstummen lässt. So hat er Ihnen eine kurze Zeit keine Fähigkeit engegenzusetzen.


Furcht einflößen versetzt das Ziel für eine kurze Zeit in einen Angstzustand. Besagtes Ziel rennt dann kurzzeitig unkontrolliert herum und kann währenddessen keine Aktionen mehr ausführen.


Mit **Entziehen** saugt Fiddlesticks seinem Gegner für 5 Sekunden lang jede Sekunde einen bestimmten Betrag an Lebenspunkten ab. Den gleichen Betrag erhält er als eigene Lebenspunkte zurück.

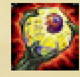

Dunkler Wind fügt einigen, nah beieinanderstehenden Gegnern Schaden zu. Getroffene Gegner verstummen außerdem kurzzeitig.


Durch **Krähenschwarm** teleportiert sich Fiddlesticks nach kurzer Zeit an eine vorher festgelegte Stelle und schadet danach für einige Sekunden allen Gegnern in seiner Nähe erheblich. Um den Zauber wirken zu können, muss Fiddlesticks vor dessen Ausführung 1,5 Sekunden lang ruhig stehen.


Furcht reduziert die Magieresistenz aller Einheiten, die sich in Fiddlesticks' Nähe befinden, um 10.

Empfehlenswerte Gegenstände für Fiddlesticks' magische Potenz sehen Sie hier.


Zaubererschuhe verbessern Ihre Bewegungsgeschwindigkeit und lassen die Magieresistenz der Gegner stärker durchdringen.

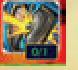

Der **Stab des Erzengels** versorgt Fiddlesticks mit nötigen Manapunkten und lässt ihn mehr Schaden verursachen.


Durch **Rabadons Todeshaube** erhält Fiddlesticks einen immensen Bonus auf seine Fähigkeitsstärke und somit seinen Schaden.

Das sind nützliche Beschwörerzauber und Meisterschaften für Fiddlesticks.


Entzünden lässt Sie, zusätzlich zu Fiddlesticks' Fähigkeiten, dem Gegner nennenswerten Schaden über Zeit zufügen.


Teleportation erlaubt es Ihnen, schnell in entfernte Kämpfe einzugreifen oder sich zur Verteidigung der Basis zurückzuziehen.


Archaisches Wissen verleiht Ihrem Fiddlesticks wichtige Magiedurchdringung, um Gegnern noch mehr Schaden zuzufügen.

DIE SCHLACHTFELDER

Eine Basis für Team A, eine für Team B und Horden von Fußsoldaten, die sich auf die Basen zubewegen, sowie viel Platz für actionreiches Teamgemetzel dazwischen – das sind die **League of Legends**-Schlachtfelder.

GENERELLER AUFBAU

Der Inhalt der beiden Karten des normalen Spielmodus von **League of Legends** ist beinahe gleich. Es gibt je eine Basis für jedes Team. Darin befinden sich der Shop und Hauptgebäude, die von Türmen beschützt werden. Um das Spiel zu gewinnen, muss ein Team die Hauptgebäude seiner Gegner zerstören. Von der Basis führen Hauptwege, sogenannte Lanes, direkt zur gegnerischen Basis. Über diese Lanes laufen Gruppen verbündeter und gegnerischer Einheiten von der einen zur jeweils anderen Basis. Die Lanes sind außerdem durch eine gewisse Anzahl von Türmen beider Teams geschützt. Zwischen den Hauptwegen liegt der Dschungel, in dem sich neutrale Monster befinden, die Goldboni und Buffs bzw. Auren für den siegreichen Champion bringen.

ERKLÄRUNG DER KARTEN

Damit Sie besonders zu Spieleinstieg den Überblick über den Aufbau und die Inhalte der Karten behalten, haben wir auf dieser Doppelseite alle nötigen Informationen zu den **League of Legends**-Karten des normalen Modus für Sie. Wir stellen Ihnen das in diesem Modus bisher erschienene 5-vs.-5-Schlachtfeld **Die Kluft der Beschwörer** und die 3-vs.-3-Karte **Der gewundene Wald** vor. Informationen zum 5-vs.-5-Schlachtfeld **Die Kristallnarbe** aus dem neuen Modus **Dominion** finden Sie auf Seite 178.

DIE RICHTIGE AUFSTELLUNG

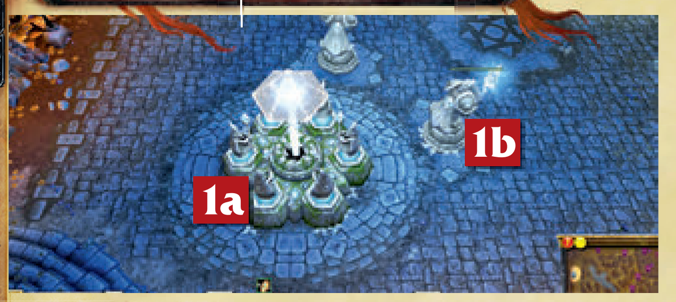
Teamarbeit ist das Wichtigste in League of Legends. Dazu gehören auch die Absprache und die richtige Wahl der Aufstellung auf der Karte.

Auf jedem der beiden Schlachtfelder des normalen Modus gibt es Punkte auf den Lanes, an denen die Fronten beider Teams aufeinandertreffen. Diese befinden sich genau in der Mitte der symmetrischen Karten. Schon bevor das Match richtig beginnt, haben die Champions ca. zwei Minuten Zeit, ihre Teamaufstellung für die Schlacht abzusprechen. Abhängig davon, ob ein Spieler einen Nah- oder Fernkämpfer oder einen Magier spielt, wird er andere Punkte verteidigen. Sofern sich kein Jungler im Team befindet, sieht die grundlegende Verteilung der Helden auf der 5-vs.-5-Karte so aus, dass jeweils zwei Helden die obere und die untere Lane verteidigen und ein Held die mittlere Lane. Dabei verteidigt meist der beste Fernkämpfer oder Magier die Mitte. Die anderen beiden Zweierteams sollten sich aus verschiedenen Heldentypen zusammensetzen.
Es ist von Vorteil, wenn die beiden äußeren Lanes von je einem zähen Nahkämpfer und einem starken Fernkämpfer verteidigt werden. Auf dem 3-vs.-3-Feld gibt es nur zwei Lanes, wobei die obere meist von einem einzelnen Champion und die untere Lane von einem Zweierteam verteidigt wird.





GEBÄUDE UND STRUKTUREN



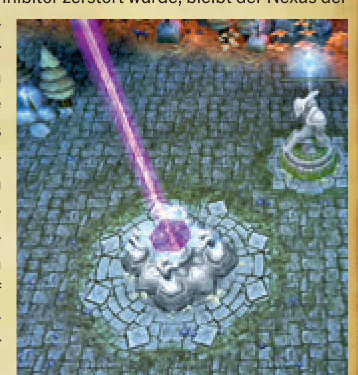
1 An zentraler Stelle jeder Basis steht der Nexus. Er ist das wichtigste Gebäude, über das ein Team verfügt, und wird von Türmen geschützt.

1a Der Nexus ist das zentrale Gebäude der Basis jedes Teams und die Quelle seiner Vasallenarmee. Um den Sieg in der Schlacht davonzutragen, muss ein Team den Nexus in der gegnerischen Basis zerstören.

1b Bewacht wird der Nexus von den stärksten Türmen, die dem Team zur Verfügung stehen. Diese Türme richten an Gegnern nicht nur mehr Schaden an, sondern regenerieren sich zudem, sofern sie nicht zerstört wurden.

2 Die zweitwichtigste Struktur in der Basis eines Teams sind die Inhibitoren. Der Weg zum Sieg führt an diesen Gebäuden vorbei.

Auf dem Weg zum Nexus des gegnerischen Teams im Zentrum seiner Basis stehen die Inhibitoren. Diese müssen Sie und Ihr Team niederreißen, denn solange nicht mindestens ein gegnerischer Inhibitor zerstört wurde, bleibt der Nexus der Gegner unverwundbar. Die Inhibitoren stehen an jedem Zugang der Team-Basis und werden immer von einem Turm bewacht. Diese Türme verursachen weniger Schaden als die am Nexus befindlichen Geschütze. Sobald Sie einen Inhibitor dem Erdboden gleichgemacht haben, erscheinen in Ihrer Basis Supervasallen. Diese viel stärkeren Versionen der Vasallen bewegen sich nun auf dem gleichen Weg auf die gegnerische Basis zu, auf dem der Inhibitor zuvor zerstört wurde.



3 Der Punkt, an dem Ihre eigenen Champions und die Helden Ihrer Verbündeten wiederbelebt werden, nennt sich Spawnpunkt oder nur Spawn.

Der Spawn dient nicht nur als Ausgangspunkt der Helden eines Teams, sondern hat auch andere Funktionen. Wenn sich angeschlagene Kämpfer in gewisser Reichweite vom Spawnpunkt befinden, dann wird deren gesamter Energiehaushalt beträchtlich regeneriert. Am Spawn steht außerdem der Shop, in dem Sie in jeder Schlacht verschiedene Gegenstände für erworbenes Gold erstehen, um Ihren Helden damit zu stärken.

4 Auf jedem Schlachtfeld gibt es kleine Felder aus hohem Gras, den Brushes.



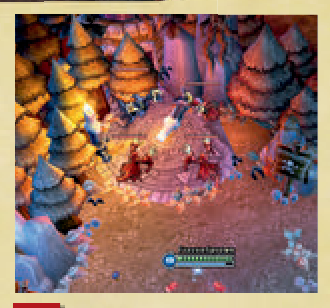
Diese Brushes stehen an vielen Stellen auf der Spielkarte. Gegnerische Champions, Vasallen und Monster können nicht gesehen werden, solange sie sich in einem solchen Grasfeld befinden. Angriffe aus den Brushes heraus machen die Einheit sichtbar, die den Angriff gestartet hat. Im Teamspiel werden diese Büsche für das Vorbereiten von Hinterhalten verwendet. Um selbst Hinterhalten vorzubeugen, wird in den Brushes ein Ward (Seite 176) platziert.

GEGNERISCHE EINHEITEN



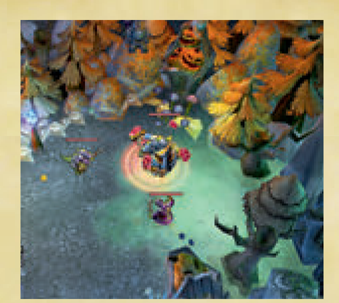
5 Die Vasallen sind die Basiseinheiten jedes Teams.

Vasallen erscheinen in bestimmten Zeitabständen in Ihrer Basis. Diese Fußsoldaten marschieren dann auf vorgeschriebenen Wegen der gegnerischen Basis entgegen.
Wenn ein Vasall besiegt wird, erhält der besiegende Champion einen gewissen Goldbetrag. Der Held bekommt das Gold allerdings nur dann, wenn er den vernichtenden letzten Schlag, Last Hit genannt, gegen den Vasallen geführt hat.



6 Normale neutrale Monster leben im Dschungel der Karte.

Auf den Karten des normalen Spielmodus von **League of Legends** befinden sich viele neutrale Monster im Dschungel. Diese Einheiten erscheinen in bestimmten Zeitabständen an eigenen Spawnpunkten und greifen erst dann an, wenn sie attackiert werden.
Durch das Besiegen von neutralen Monstern erhält man einen gewissen Goldbonus. Besonders wichtig sind die neutralen Monster des Dschungels für die Jungler unter den Champions.



7 Im Dschungel erscheinen auch Monster mit gewissen Auren.

Bestimmte neutrale Einheiten des Dschungels sind mit einem leuchtenden Farbkreis versehen. Das Besiegen dieser Monster verschafft dem siegreichen Champion gewisse Auren. Die Auren oder Buffs bringen diesem Champion gewisse Fähigkeiten und Verbesserungen. Die Auren eines Helden gehen bei seinem Tod auf den gegnerischen Kämpfer über, der ihn besiegt. Monster mit einer Aura sind schwerer zu besiegen als neutrale Einheiten ohne Aura.



8 Super-Monster gibt es auf jeder Karte des normalen Spielmodus von League of Legends.

Super-Monster sind neutrale Einheiten, die um ein Vielfaches stärker sind als andere neutrale Monster. Sie geben dem siegreichen Team einen großen Goldbonus und effektive Auren. Der Drache ist eines dieser Super-Monster. Ihn finden Sie sowohl auf dem 5-vs.-5-Schlachtfeld als auch auf der 3-vs.-3-Spielkarte. Barin Nashor finden Sie allerdings nur auf der 5-vs.-5-Karte.

TIPPS UND TRICKS

Aller Anfang ist schwer. Um Ihnen den Spieleinstieg in **League of Legends** zu erleichtern, verraten wir Ihnen auf dieser Doppelseite zahlreiche hilfreiche Kniffe zum Spiel.

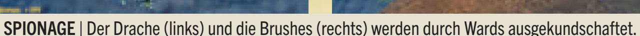
ÜBUNG MACHT DEN MEISTER

Viele der Tricks, die wir Ihnen hier nennen, sind zwar leicht auszuführen, jedoch nicht einfach zu beherrschen. Um die Feinheiten und Spielweisen von **LoL** vollkommen zu beherrschen, braucht es Übung. Verlieren Sie nicht den Mut, wenn Sie nicht sofort jedes Spiel gewinnen, sondern praktizieren und perfektionieren Sie Ihr eigenes Spiel. Üben Sie Taktiken sowie Manöver und trainieren Sie Ihr Teamplay. Wenn Sie das tun, dann ist Ihnen der Erfolg fast schon garantiert.

Der Gegenstand Magische Sicht, auch Ward genannt, deckt einen bestimmten Bereich der Karte für eine gewisse Zeit auf. Aber was nützt Ihnen das?

Bei den Wards unterscheidet man zwischen zwei Arten: Die Magische Sicht kostet 75 Gold und deckt für drei Minuten den gewählten Bereich der Karte auf. Die Magische Vision hingegen kostet 125 Gold und teilt die Eigenschaft der Magischen Sicht, kann aber zusätzlich Gegner erkennen, die durch eine Fähigkeit unsichtbar sind. Weiterhin macht es die Fähigkeit des Gegenstands „Wriggles Laterne“ möglich, alle paar Minuten einen Ward mit den Fähigkeiten einer Magischen Sicht zu platzieren. In Spielen, bei denen keiner der gegnerischen Helden unsichtbar werden kann, reicht als Ward-Art die Magische Sicht. Ansonsten zögern Sie nicht, das Extra-Gold zu bezahlen, um unsichtbaren Gegnern diesen Vorteil zu nehmen. Setzen Sie Wards möglichst immer in Büsche (Brushes), da Sie selbst sichtbare Gegner nicht ausmachen können, wenn diese sich im Buschwerk verstecken und Sie den Ward neben das Gebüsch gesetzt haben. Sichern Sie, falls möglich, auch die Positionen des Drachen und Baron Nashors mit Wards ab, um zu wissen, ob die Gegner besagtes Monster töten wollen.





SPIONAGE | Der Drache (links) und die Brushes (rechts) werden durch Wards ausgekundschaftet.

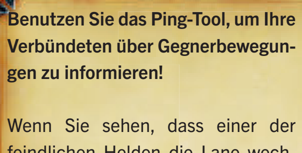


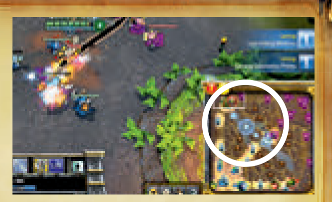
VORSICHT, BITTE | Das Fehlen gegnerischer Champions auf einer Lane ist ein ernst zu nehmendes Risiko.

Warnen Sie Ihre Mitspieler, wenn Sie den Blick auf Ihren Gegenspieler verloren haben!

Fehlt einer der Gegner auf dem Ihnen zugewiesenen Pfad, so schreiben Sie im Chat „ss“ + den Namen des fehlenden Helden. So wissen Ihre Mitspieler Bescheid, dass Vorsicht geboten ist. Denn zumeist versucht der gegnerische Champion dann, einen Ihrer Verbündeten auf einer anderen Lane anzugreifen. Halten Sie auch stets die Minikarte im Blick, um die Übersicht über die Positionen der gegnerischen Helden zu haben.

Benutzen Sie das Ping-Tool, um Ihre Verbündeten über Gegnerbewegungen zu informieren!





Wenn Sie sehen, dass einer der feindlichen Helden die Lane wechseln will, schreiben Sie „care“ + die Bezeichnung des Pfades, zu dem der Gegner aufgebrochen ist, in den Chat. Setzen Sie außerdem durch Klicken mit gedrückter Alt-Taste blinkende Signale, sogenannte Pings, auf die Minikarte, die den vermutlichen Weg des Gegners auf der Minikarte markieren. So sind Ihre Verbündeten rechtzeitig gewarnt und können sich eventuell zurückziehen.



HINTERHALT | Ein Champion versteckt sich im hohen Gras und greift angelockte Gegner von hinten an.

Bereiten Sie mit Ihren Verbündeten zusammen Ganks vor!

Unter „Ganken“ versteht man das gemeinsame Angreifen und gnadenlose Besiegen eines Gegners mithilfe eines Hinterhalts oder Sturmangriffs. Führen Sie zusammen mit verbündeten Helden Ganks durch, um Gegner zu besiegen und das gegnerische Team zu schwächen.

Warten Sie im Gebüsch nahe des zu gankenden Feindes, bis Sie diesen mithilfe von verbündeten Helden oder einem Turm einkesseln können. Dann hat der Feind keine Möglichkeit zur Flucht und ist ein leichtes Ziel. Signalisieren Sie Ihrem Team durch einen Ping das Ziel, sodass dieses sich ebenfalls vorbereiten kann. Greifen Sie den Gegner dann zeitgleich an. Wenn Sie einen Gank signalisiert bekommen, lassen Sie sich leicht zurückfallen, um den Feind anzulocken. Nutzen Sie dann – falls vorhanden – eine Fähigkeit, die den Gegner an der Flucht oder sogar an irgendeiner Aktivität hindert.

CHANCENLOS | Nach erfolgreichem Hinterhalt greifen alle Champions den in die Falle gelockten Helden an.

Schützen Sie sich zielgerichtet vor Ganks des gegnerischen Teams!

Am einfachsten verhindern Sie Ganks durch Wards in Gebüschen oder durch den Beschwörerzauber Hellsehen, da Sie dann nicht mehr überrascht werden können. Achten Sie auch auf den Chat, ob eventuell ein „miss" angekündigt wird. Auch die Minikarte sollten Sie mindestens alle fünf Sekunden einmal ins Auge fassen, um die feindlichen Positionen zu kontrollieren.
Halten Sie sich zudem von den Büschen fern, die sich an den Enden der Zwischenpfade befinden. Denn darin könnten sich Gegner versteckt halten und einen Hinterhalt gegen Sie planen. Wenn Sie einen der Gegner in das Buschwerk am Rand der Karte entschwinden sehen, halten Sie sich davon ebenfalls fern. Wenn die Gegner verdächtig leicht zurückgedrängt werden können, ist dies eventuell ein Zeichen für einen Gank. Suchen Sie dann Schutz bei dem eigenen Turm. Stoßen Sie nicht vor, wenn Sie nur noch einen Bruchteil Ihrer Gesundheit haben. Sofern Sie nicht wissen, wo sich fehlende Gegner befinden, bleiben Sie immer hinter einer gedachten Rückzugslinie in Reichweite eines Ihrer Türme und abseits der ersten Brush-Felder. So laufen Sie nicht so leicht Gefahr, gegankt zu werden.


ABSICHERUNG | Um vor gegnerischen Hinterhalten sicher zu sein, übertreten Helden eine gedachte Linie nicht.



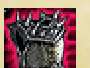
Erzielen Sie immer Last Hits!

Nur wenn Sie den letzten Schlag, „Last Hit" genannt, an einer gegnerischen Einheit ausführen, erhalten Sie einen Goldbonus. Behalten Sie also die Lebensenergie der gegnerischen Einheiten genau im Blick und führen Sie gezielt Last Hits gegen die Gegner aus.

Achten Sie auf die Gegenstände der Gegner und passen Sie Ihre eigene Ausrüstung daran an.

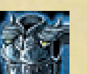
Um Ihren Helden mit zusätzlichen Fähigkeiten und Verbesserungen für seine Attribute auszustatten, kaufen Sie bestimmte Gegenstände im Shop am Spawnpunkt Ihres Teams.
Diese Gegenstände verpassen Ihrem Schützling entweder die nötige normale oder magische Angriffskraft, verhelfen ihm zu zusätzlichen Lebens- und Manapunkten oder statten ihn mit mehr Rüstung und Widerständen aus. Ihre Gegner werden sich allerdings auch allerhand Gegenstände für ihre Helden zulegen. Diese Gegenstände sollten Sie mit Ihrer eigenen Austüstung zu kontern versuchen. Dazu zeigen wir Ihnen Beispiele.


Klinge der Unendlichkeit:
+ 80 Angriffschaden
+ 25% kritische Trefferrate
+50% kritischer Schaden

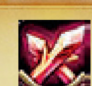

Dornenpanzer:
+100 Rüstung
+30% Reflektierung von normalem Schaden auf Gegner

Wenn sich Ihr Gegner die **Klinge der Unendlichkeit** zugelegt hat, verfügt er über sehr viel Durchschlagskraft. Damit Ihr eigener Held in einem Zweikampf mit dem Gegner nicht den Kürzeren zieht, benötigen Sie viel Rüstung. Wenn Sie sich den **Dornenpanzer** kaufen, verleiht Ihnen dieser nicht nur den nötigen Schutz, sondern wirft auch den Schaden des Gegners auf ihn zurück.


Rabadons Todeshaube:
+140 Fähigkeitsstärke (magischer Schaden)
+30% gesamte Fähigkeitsstärke


Naturgewalt:
+76 Magieresistenz
+40 Punkte Lebensregeneration alle 5 Sekunden

Verfügt der gegnerische Magier über **Rabadons Todeshaube**, müssen Sie sich vor seinen Zaubern in Acht nehmen. Damit Sie dessen mächtigen Fähigkeiten nicht unterliegen, benötigen Sie einen hohen Widerstand gegen magische Attacken. Diesen liefert Ihnen die **Naturgewalt**. Zusätzlich zu erhöhter Zähigkeit gegen Magie bietet er Ihnen einen nützlichen Heilungsbonus.


Schattenklingen:
+ 55% Angriffstempo
+ 30% kritische Trefferrate
+ 15% Lauftempo


Frosthammer:
+ 700 Lebenspunkte
+ 40% Verlangsamung der getroffenen gegnerischen Einheiten

Sobald der Gegner die **Schattenklingen** besitzt, benötigen Sie einen Gegenstand, der dem erhöhten gegnerischen Tempo entgegenwirkt. Dazu eignet sich der **Frosthammer**, der Sie durch erhöhtes Leben mehr Schaden einstecken und den Gegner bei einem Treffer verlangsamen lässt.



Um Ihnen die Orientierung in Spiel und Chat zu erleichtern, haben wir für Sie die wichtigsten Bezeichnungen und Befehle aufgelistet, die Ihnen in **League of Legends** begegnen.

CHATKOMMANDOS

back (b) – Dieser Befehl ruft Ihre Teammitglieder zur Basis zurück oder kündigt an, dass Sie sich selbst dorthin bewegen.
miss (ss) – Ein feindlicher Held ist auf dem eigenen Pfad nicht auf der Karte sichtbar.
focus + Name des Helden – So teilen Sie Ihrem Team mit, welchen Feind es in einem Kampf zuerst gemeinsam angreifen soll.

BEZEICHNUNGEN

Attack Damage (kurz: AD) – Der Schaden, den ein Held durch normale Angriffe austeilt
Ability Power (AP) – Bezeichnet das Attribut der Fähigkeitsstärke und bestimmt die Menge des angerichteten magischen Schadens.
Baron/Nashor – Stärkstes neutrales Monster, das in der Kluft der Beschwörer zu finden ist. Tötet ein Team dieses Monster, erhält es einen Buff, der Schaden und Regeneration von HP und MP erhöht.
Buff – Positiver Effekt, der durch Fähigkeiten, Items oder das Besiegen von neutralen Monstern gewonnen wird und den jeweiligen Helden unterstützt
Caster – Diese Art von Helden verursachen den meisten Schaden durch ihre Fähigkeiten.
Gesundheit (HP) – Steht für die Lebensenergie einer Einheit. Wenn dieser Wert auf 0 sinkt, stirbt die Einheit.
Lebensraub – Dieser Wert gibt an, um wie viel Prozent Ihres Angriffsschadens Sie sich heilen.
Mana (MP) – Die Standard-Ressource für die Nutzung von Fähigkeiten. Einige Helden nutzen besondere Ressourcen wie Wut oder Energie.
Support – Helden, deren Hauptaugenmerk nicht auf dem Angriff, sondern auf der Unterstützung der Mitspieler liegt
Tank – Ein Held, der besonders viel aushält und wenig Schaden nimmt. Er soll in Teamkämpfen seine Teammitglieder beschützen.
Zaubervampir – Ähnlich wie Lebensraub, nur dass hier der aus Fähigkeiten verursachte Schaden zählt

LEAGUE OF LEGENDS: DOMINION

KONZENTRIERTE MAGISCHE ENERGIE | Im Zentrum der Kristallnarbe liegt das Siegel. Es bindet die magischen Kräfte der Kristallnarbe und bringt mächtige Verbesserungszauber für die Helden hervor.

MALERISCHES SCHLACHTFELD | Die neue Spielkarte aus dem Modus **Dominion** ist besonders liebevoll und detailreich gestaltet.

Das neueste Update zu **League of Legends** ist in aller Munde. Verantwortlich dafür ist der neue Spielmodus, der dem Update seinen Namen verleiht: **Dominion**.

NEUE SPIELERFAHRUNG

Riot Games verspricht mit dem neuen Modus Dominion eine komplett andere Spielerfahrung. Ein verändertes Spielprinzip mit vielen Neuerungen soll auf einem neuen Schlachtfeld, der Kristallnarbe, für innovative Schlachten in **League of Legends**-Manier sorgen. Vor allem aber verlaufen die Schlachten in der Kristallnarbe nach Aussage von Riot Games schneller und actionreicher und dauern nur ca. 20 Minuten. Bei **Dominion** gilt es, auf der Karte verteilte Kontrollpunkte einzunehmen und zu halten. Das Team, das die meisten dieser Punkte kontrolliert, trägt letzten Endes den Sieg davon.

VIELE WEITERE NEUERUNGEN

Neben der neuen Karte wurden viele weitere Neuerungen bei **Dominion** eingebaut. Dazu zählen zum Beispiel neue Gegenstände und Beschwörerzauber, bestimmte Schreine und Relikte sowie Verbesserungen an den Helden selbst.

LoL-Fans durften diese Innovationen erstmals auf der Kölner GamesCom und der PAX Prime in Seattle bestaunen. Ein Release-Termin ist jedoch noch nicht bekannt.

DOMINION: SPIELABLAUF

Der Spielverlauf des Modus Dominion unterscheidet sich stark von dem des normalen Modus. Das grundlegende Gameplay haben wir Ihnen hier kurz zusammengefasst.

ANGREIFEN UND HALTEN

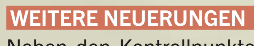
Die wesentliche Neuerung in diesem Modus sind die Kontrollpunkte. Diese müssen von den Teams eingenommen und danach verteidigt werden. Das Team, das die meiste Zeit die Kontrolle über die Mehrzahl der Kontrollpunkte besitzt, gewinnt letztendlich das Spiel.

GEWINNVORAUSSETZUNGEN

Jedes Team besitzt vom Anfang an einen intakten Nexus. Dieser Nexus nimmt kontinuierlich Schaden, wenn das gegnerische Team mehr Kontrollpunkte in seinem Besitz hat als das eigene Team. Sobald sich ein Champion eines Teams in der Nähe eines Kontrollpunktes befindet, kann er diesen einnehmen. Dabei dauert es länger, gegnerische Punkte einzunehmen. Auf der Karte befinden sich insgesamt fünf dieser Kontrollpunkte. Jeweils zwei davon befinden sich näher an der einen Basis als an der anderen. Diese werden vom jeweiligen Team zuerst eingenommen. Ein Kontrollpunkt steht jedoch in gleicher Distanz zu beiden Basen und stellt somit den am härtesten umkämpften Punkt der Karte dar.

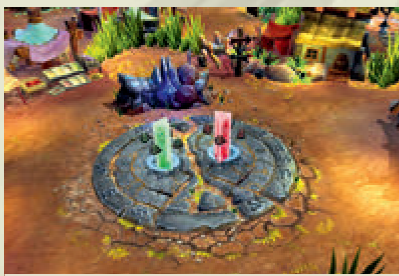


HART UMKÄMPFT | An den Kontrollpunkten auf dem Spielfeld kommt es stets schnell zu Action.



WEITERE NEUERUNGEN

Neben den Kontrollpunkten bietet die Kristallnarbe weitere Innovationen. Auf der Karte erscheinen an bestimmten Stellen gewisse Verbesserungen für die Champions. Diese werden beispielsweise von einem Helden eingesammelt und garantieren ihm dann einen Bonuseffekt.



KRAFTVOLLE RELIKTE | In der Mitte der Karte erscheinen machtvolle Verbesserungen für die Helden, die großen Relikte.

Verbesserungen lassen sich in **Dominion** in drei Kategorien unterteilen: Temposchreine, Lebensrelikte und größere Relikte. Temposchreine garantieren einen Geschwindigkeitsbonus, Lebensrelikte stellen Gesundheit und Mana wieder her und große Relikte verschaffen mächtige offensive Boni.